

مہرجہ کامل طراح

مترجم: افسونگر فراست

ویلیام اف. پاول . جین فرانکس . مایک ہانکوس . آندرہ لومیس

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



مرجع کامل طراحی



انتشارات بهق کتاب

سرشناسه
عنوان و نام پدیدآور : تراست، افسونگر، گردآورنده مترجم
مشخصات نشر: تهران : بیهق کتاب، ۱۳۸۸.
مشخصات ظاهری : ۱ ج (بدون شماره گذاری)، مصور، ۲۹۸۲۲ س. م.
شابک : 978-600-5041-18-7
وضعیت فهرست نویسی : بیهق
موضوع : طراحی یا معاد
موضوع : طراحی یا معاد -- فن
موضوع : طراحی یا معاد -- راهنمای آموزشی
رده بندی کنگره : ۱۳۸۸: ۴۳۶/۰۱/۸۹۰ NC
رده بندی دیویی : ۷۴۱/۳۲
شماره کتابشناسی ملی : ۱۸۲۶۴۳۵



ناشر : انتشارات بیهق کتاب

مرجع کامل طراحی

مترجم : افسونگر فراست

تیراژ : ۳۰۰۰ جلد

نوبت چاپ : زمستان ۱۳۹۱

چاپ : تیراژه

ناظر چاپ : مهدی صادقی شاد

مدیر اجرایی : کریم حیدری، رایاهنر

قیمت : ۱۱۵۰۰۰ ریال

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۴۱-۱۸-۷

ISBN:978-600-5041-18-7

حق چاپ برای ناشر محفوظ است.

تهران، خیابان ۱۲ فروردین، پلاک ۲۹۴، صیقه اول

تلفن : ۲۱-۶۶۹۶۶۹۱۱-۱۲

www.beyhaghpub.com

سبزوار، خیابان سیدجمال الدین اسدآبادی

کتابفروشی اندیشه سبز

تلفن : ۵۷۱-۲۲۴۳۳۵۱

فهرست

۷-۵۷	چگونه طراحی کنیم نوشته مایک باتکوس	بخش اول
۵۹-۹۵	طراحی درختان نوشته ویلیام اف. پاول	بخش دوم
۹۷-۱۳۳	طراحی گل‌ها نوشته ویلیام اف. پاول	بخش سوم
۱۳۵-۱۵۹	طراحی مردم جهان نوشته جین فرانکس	بخش چهارم
۱۶۱-۱۹۷	طراحی سر و دست نوشته آندره لومیس	بخش پنجم
۱۹۹-۲۳۱	طراحی سر و بدن نوشته ویلیام اف. پاول	بخش ششم
۲۳۳-۲۵۹	طراحی وسایل حمل و نقل نوشته جین فرانکس	بخش هفتم
۲۶۱-۲۸۷	طراحی ساختمان نوشته جین فرانکس	بخش هشتم
۲۸۹-۳۱۶	طراحی اشیاء نوشته جین فرانکس	بخش نهم

بخش اول

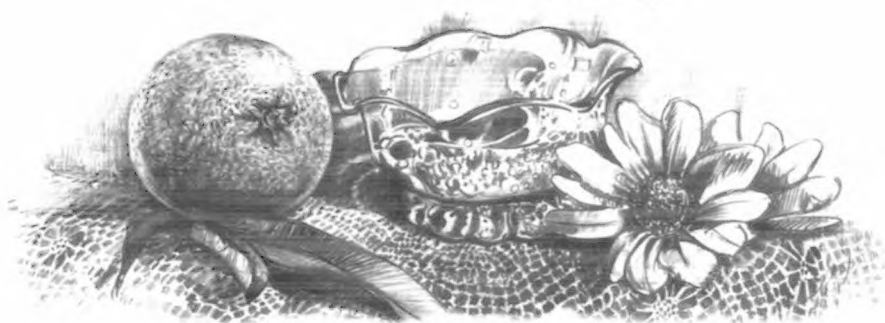
چگونه طراحی کنیم

نوشته مایک باتکوس

نوشته مایک باتکوس
آنچه از این کتاب می آموزید...



- آماده شوید ●
- دست گرمی با مداد ●
- ساختن فرمها ●
- مطالعه درختان ●
- طراحی گربه ها ●
- طراحی استادانه گلها ●
- توصیف بافت های سطحی ●
- کنتر استهای شارپ ●
- طراحی حیوانات ●
- نمایش فاصله ●
- تمرین پرسپکتیو ●
- طراحی سگها ●
- شروع به طراحی پرتره ●
- پرتره بچه ها ●
- طراحی فیگورها ●



چگونه طراحی کنیم



مایک باتکوس

پس از گذشت سالها طراحی کردن با مداد هنوز نازکی خود را از دست نداده است. این کار جذاب و انرژی دهنده است، از خطوط کاتوری گرفته تا ترکیبات پیچیده با ارزش رنگیهای فراوان. طراحی پایه تمام هنرهای بصری است، عناصر زیبای آن اجازه می دهند با چه در گالریهای زیبا و چه در موزه ها خود را نشان دهد. در صفحات بعدی، ایده های طراحی و تفکرات خود را توضیح داده ام. اما اینجا "قواین" یا تنها راه طراحی نیستند. امیدوارم به اندازه کافی به شما ساختار، ایده و موارد الهام بخش یاد داده باشم تا الگوریتم شما را برانگیخته باشد. تنها راه یادگیری طراحی انجام دادن آن است پس مدادبان را بردارید طراحی کنید.

معداد زیادی طراحیهای جذاب و جالب الهام بخش و انگیزه دهنده هستند. چه موادی برای شروع کردن طراحی ساز داریم. موضوع دلخواهتان را انتخاب کنید - از گلها، درختان و مناظر گرفته تا اشیاء بی جان، مردم و حیوانات خلق یافته های طبیعی مانند فنر براق، چوب زمخت، موی ضخیم و ...

یادگیری ناسپه های اولیه صورت و فیگور بچه ها و بزرگسالان، تکنیک های اساده ای است که به طراحیهای شما از مناظر عمیق و فحسه می دهند، مراحل اصلی طراحی از اشیاء بی جان تا شکلهای ساده تکاب با ارزشی برای عمق دادن به مناظر بیرون از خانه را همجس، اطلاعات مهمی درباره تکنیکهای مداد نرم و سخت.

روغ کنید

طراحی با مداد فرم هنری جالب و در دسترس است. نیاز نیست که لوازم گرانی تهیه کنید، و همه وسایل در لوازم التحریرها موجودند. گرچه ابزارهای متفاوتی برای انتخاب وجود دارد، اما من معمولاً وسایل ابتدایی را انتخاب می‌کنم. تعدادی مدادهای طراحی با نرم و نوکهای سخت، یک جفت پاک‌کن و کاغذهای طراحی هموار و بافت دار. در این دو صفحه وسایل مورد علاقه‌ام را طراحی کرده‌ام و یادداشت‌هایی نیز درباره آنها نوشته‌ام، اما برای کار با این وسایل باید از چارت صفحه زیر استفاده کنید.

مسواک

برای اضافه کردن بافتی جالب به طراحی، گاهی یک مسواک کهنه را درون مخلوطی از پودر گرافیک و ماده ژلاتینی متوسط یا جوهر رقیق فرو ببرید و روی کاغذ لکه‌هایی منقطع بوجود آورید.

کاغذ رنگی

گاهی برای اینکه به کار تغییرانی دهم از کاغذهایی که تناژ رنگی دارند استفاده می‌کنم. کاغذهای رنگی تن متوسطی دارند، در نتیجه تمام طرحهایی که با مداد می‌کشم تیره و روشن هستند.

سطوح کاغذ

کاغذهای طراحی سطوح متفاوتی دارند. سطح زیر مقداری بافت (دندانه) دارد، و سطح هموار هیچ دندانه‌ای ندارد.

قلم موی نقاشی

برای تمیز کردن باقی مانده پاک‌کن از کاغذ یا تخته طراحی از یک قلم موی نرم و نو استفاده می‌کنم.

دفتر طراحی

من از دفتر سیمی (مانند دست راست) یا یک دفترچه طراحی دیگر استفاده می‌کنم.

لوازم دیگر (در شیشه)

هنگامی که می‌خواهم خطوط متفاوتی ارائه دهم با زغال، مداد کتنه و پاستل نیز طراحی می‌کنم.

جوهر

گاهی طراحی با مداد را با استفاده از یک قلم مو یا یک خودنویس و جوهر مشکی غلیظ همراه با قطره چکان پررنگ‌تر می‌کنم.

سطوح کاغذ

برای ثابت نگه داشتن کاغذها تعدادی گیره بزرگ بالای تخته طراحی می‌زنم.

کاتر

برای مدادهایی که خیلی نرم هستند و ممکن است در مدادتراش بشکنند، چوب دور نوک مداد را بر می‌دارم و آن را با کاتر تیز می‌کنم.

کاغذ سمباده

برای حفظ کردن سختی مدادها، معمولاً آنها را روی کاغذ سمباده می‌کشم تا تیز شوند.

گواش

برای ایجاد سایه‌های روشن و اضافه کردن بافت به سطح طراحی از گواش استفاده می‌کنم.

گرافیک

هنگامی که می‌خواهم ظاهراً خطوط قلم مو را داشته باشم، پودر گرافیت (ماده‌ای که نوک مداد از آن ساخته شده است) را با ژلاتین متوسط مخلوط می‌کنم و آنها را با قلم موی نقاشی روی کارم می‌زنم.

نوار چسب

کاغذ طراحی را با نوار چسب روی تخته شاسی نگه می‌دارم. استفاده از نوار چسب لبه‌ای تمیز و لمس نشده را ایجاد می‌کند.

مدادتراش

من همیشه از مداد تراش الکتریکی استفاده می‌کنم اما در جیم خوب جا نمی‌شود و در این زمان از مدادتراش دستی استفاده می‌کنم.

تخاب مداد صحیح

نوک مداد ساخته شده از گرافیت است و درجات سختی متفاوتی دارد. نوکهای نرم (آنهايي که با آبتک ۱۳ هستند و زیاد می شکند) طرحهایی سیاه و مترکم می کشند، و نوکهای سخت (آنهايي که با آبتک ۱۱ هستند) خطوط خیلی باریک و خاکسنری روشن می کشند. نوکهای ۱۱۱۱ و ۱۲۲۲ سختی متوسط دارند. افراد مبتدی، کمترین درجه این سه نوک را استفاده کنند مانند ۱۱۱۱ و ۱۱۱۱. هر کدام از نوکها می توانند مانند حالتی دست راست تراشیده شوند، اما با توجه به سختی مداد و بافت کاغذ نان خطوط متفاوتی را بدست می آورید. برای دیدن تفاوتی بین آنها با خطوط و نوکهای متفاوتی تمرین کنید.

محو کن

اغلب خطوط طراحی را با انگشتانم ترکیب می کنم اما از محو کن نیز استفاده می کنم. حتی گاهی از آن به عنوان یک ابزار طراحی برای نشان دادن قسمتهای هموار استفاده می کنم. کنار مدادی نرم را به محو کن می کشم و سپس با محو کن روی کاغذ طراحی، طرح اجرا می کنم. با این وجود به خاطر داشته باشید که محو کن اغلب همراه با مدادهای نرم قابل استفاده است و با نوکهای سخت خوب کار نمی کند.

نوک تخت یا مانند قلم تراشیده شده

هنگامی که می خواهید طرح را سریع با سایه های نرم با خطوط عرض بیوشاید مداد را در یک زاویه با بصورت خب سز کنید.

نوک گرد

نوک گرد با استفاده مختصر و کمی از نوک تیز مداد بوجود می آید. از کنار نوک یا قسمت پهن آن برای سایه های عمومی و خطوط عادی با سایز متوسط استفاده کنید.

نوک تیز

از نوک خیلی تیز مداد برای بوجود آوردن خطوط دقیقی که برای نشان دادن جزئیات و تکنیکهای سایه زدن مانند هاشورهای متقاطع بکار می روند، استفاده می کنند.

نوک مخصوص

اگر می خواهید جزئیات زیادی را طراحی کنید و نمی خواهید که برای تراشیدن مداد وقت بگذارید از مداد مکانیکی استفاده کنید.

وسایل یدکی

علاوه بر موارد ذکر شده می تونیم یک کی جعبه ای و یک کی جعبه ای سبکی فیکس می تونیم برای محافظت کردن از طراحی هایمان استفاده کنیم. برای شروع به سه پایه نقاشی نیاز ندارید. ما باید یک جعبه شامی در دسبرس داشته باشیم مخصوصا اگر از ورقه ای جدید هم استفاده می کنیم. یک جعبه شامی - دسبه می در بالاس برای حمل اسان و یک جعبه دیگر با یک کپه در بالاس بگیرید.

لیست وسایل اولیه

مواد و ابزار طراحی زیادی را در اینجا معرفی کرده‌ام اما نیاز نیست که در اول کار تمام آنها را تهیه کنید. یک سری از وسایل ابتدایی مورد نیاز مهندسان را در زیر لیست کرده‌ام.

- مداد H (متوسط سخت)
- مداد HB (متوسط نرم)
- مداد B2 (خیلی نرم)
- کاغذ طراحی یا دفتر طراحی
- کاتر یا تیغ یک لبه
- مداد تراش دستی
- پاک کن خمیری (خاکستری)
- پاک کن صمغی (معمولاً سفید)
- نوار چسب ۱ اینچی
- تخته شاسی



نوکهای قلمهای هنرمند

همیشه شکل نوک مدادبان را برای اجرای طرح درست نگه دارید. همیشه ابزار را سر کنید در سبجه نوکساز کند نمی شود و طراحی بر لک و نامشخص نمی شود.

ادها

مدادها سختیهای متفاوتی از خیلی نرم تا خیلی سخت دارند (مثال 2B, 4B, 6B, HB) مدادهای سخت تر خطوط روشن تر و طرحهای ابتدایی را به وجود می آورند. مدادهای نرم تر برای سایه گذاری هستند. مدادهای طراحی تخت بسیار مفیدند چون می توانند خطوط نازک و پهن و نقطه بگذارند.

این مداد را B انتخاب کنید چون درجه سختی اش بین HB و 2B است. با وجود اینکه مداد یکی از وسایل ابتدایی طراحی است اما خود را محدود نکنید سعی کنید، از مداد رنگی زغال و پاستل نیز استفاده کنید چون به کار شما رنگ و بعد می دهند.

مداد 2B

مداد HB

مداد طراحی تخت

مجو کن

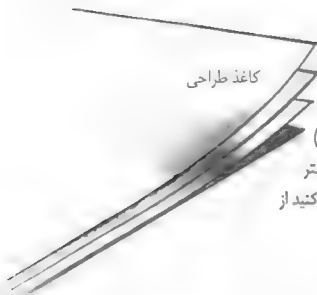
ک کن ها

پاک کن ها تنها برای پاک کردن مفید نیستند بلکه یکی از وسایل مناسب طراحی می باشند. آنها را از جنسهای مختلف بنا به کارتان انتخاب کنید: خمیری، صمغی و کائوچویی. مثلاً پاک کن خمیری را می توانید شکل دهید یا اینکه آنرا به قطعات کوچکتر برای سایه گذاری و خلق بافت تبدیل کنید. پاک کن های صمغی و کائوچویی برای پاک کردن نواحی بزرگتر استفاده می شوند.

پاک کن خمیری

پاک کن صمغی

تجه شاسی

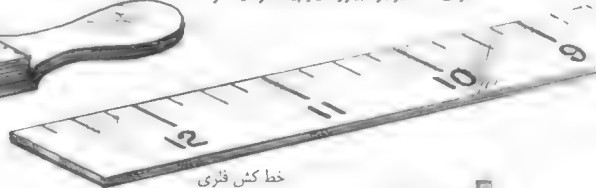
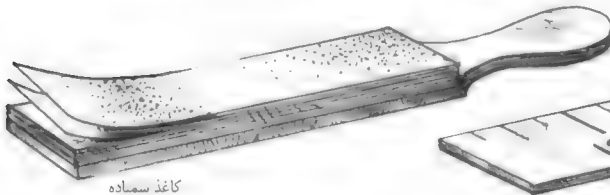


غذ

کاغذهای متنوعی با توجه به رنگ ضخامت و سطح آنها وجود دارند (مثال: صاف یا زمخت) برای تمرین از یک سری کاغذهای ارزان یا دفتر طراحی استفاده کنید. برای ارائه کارهای بهتر از تخته سه لای استفاده کنید. که یا صاف یا پرداخت شده است و وقتی طراحی پیشرفت می کنید از کاغذهایی با جنس بهتر استفاده کنید تا اثرشان را در کارتان ببینید

آبی مواد مورد استفاده

شما باید انواع محو کنها را داشته باشید تا بافت و ترکیب را در طرحتان بوجود بیاورند. اینها به کار اثر مثبت می دهند و در لکه گذاری نیز مفیدند. از آنجا که باید سحی مداد را حفظ کنید مقداری کاغذ و سماده در دسترس داشته باشید که بدون اینکه مداد را بنزاند و کوچک شود آنرا تیر کنید. برای کشیدن خطوط راست احتمالاً به خط کش فیزی نیاز پیدا می کنید به یک تخته شاسی نیز که یک سطح محکم و صاف را برای شما بوجود بیاورد نیاز پیدا خواهید کرد.



مادگی نهایی

قبل از اینکه طراحی را شروع کنید محلی که نور کافی داشته باشد را انتخاب کنید. مطمئن شوید که تمام وسایل مورد نیازتان در دسترس قرار دارند. از آنجا که ممکن است ساعت ها کارتان طول نکشد یک صندلی راحت انتخاب کنید، اگر مایلید برای اینکه در هنگام طراحی کاغذتان حرکت نکند آنرا با یک نوار چسب به تخته شاسی یا محلی که کار می کنید بچسبانید می توانید از یک خط کش برای مرز بندی و استفاده بهتر از کاغذتان استفاده کنید که کمک می کند تا از کاغذتان بهتر استفاده نموده بخصوص اگر بخواهید آنرا پس از کار اتمام قاب کنید.

تیک سایه زدن

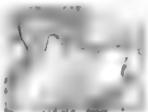
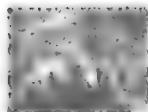
سایه زدن شما را قادر می سازد تا خطوط طراحیانتان را سه بعدی سازید. هرمان که این کاب را می خوانید یادداشت بردارید که کلمات شکل و فرم استفاده شده اند. شکل به طراحی طبیعی یک شیء و فرم به حالت سه بعدی آن برمی گردد. مثال های زیر را ببینید:



ب: این فرم حالت توپ مانند و سه بعدی دارد.



الف: این یک شکل بیضوی است.



طرح های مانند مثال های بالا که نوک گرد شده بفل مداد HB کشیده شده اند بکشید. ابتدا در زمینه سایه گذاری کنید و سپس طرح را روی آن اجرا کنید و هر چه مداد را بیشتر فشار دهید اثر سایه تری می گذارد.



ترکیباتی مانند بالا می تواند با استفاده از کنار مداد 2B بدست بیاید. در یک جهت سایه گذاری کنید تا به کار دست چپ برسید در سمت راست همانطور که می بینید ترکیبات زاویه دار یک سطح صاف را به وجود آورده اند. به آرامی شروع کنید و هر چه به طرح سمت راستی نزدیک می شوید فشار مداد را بیشتر کنید.

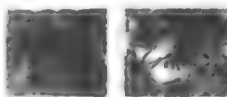
چپ : برای کشیدن این طرح از یک مداد نوک تیز HB استفاده کنید.
راست: با مداد HB نوک گرد زمینه ای روشن را سایه بزنید، سپس از یک مداد نوک تیز برای کشیدن خطوط تیره کوتاه روی زمینه استفاده کنید.



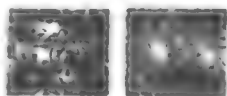
چپ : تعدادی خط بی نظم با مداد HB بکشید.
راست : با کنار مداد HB زمینه را سایه بزنید با محو کن ترکیب را بوجود بیاورید و سپس خطوط روی طرح را اضافه کنید.



چپ : خطوط و ترکیباتی مثل این را با مداد 2B بکشید.
راست : همانند تکنیک مثال قبل عمل کنید و سپس با انگشت یا بریده کاغذ نیز ترکیب صافی را بوجود بیاورید.

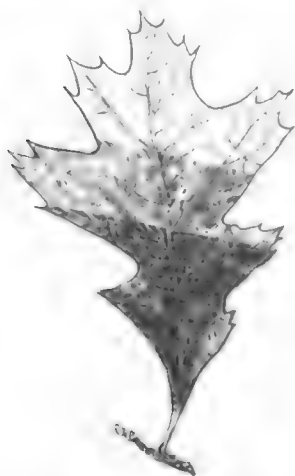


چپ و راست : را با استفاده از کنارهای مداد 2B زمینه را روشن تر کنید.
سپس برای قسمتهای تیره تر مداد راکمی فشار دهید و از زاویههای متفاوت آن استفاده کنید.



۱) با طراحی شکل اولیه برگ و الگوی رگبرگ با نوک مداد HB شروع کنید. (۲) الگوهای رگبرگ بیشتری بکشید. (۳) سایه زدن ارزشهای رنگی متوسط را با کنار نوک مداد شروع کنید. برای ایجاد الگوی رگبرگ، آن نواحی را تمیز نگه دارید یا از یک پاک کن خمیری برای ایجاد سایه‌های روشن استفاده کنید. (۴) سایه‌های تیره‌تر را با نوک مداد B2 اضافه کنید. سطح بافتها و جزئیات را تکمیل کنید.

به خطوط متفاوتی که هر یک از لوازم طراحی بوجود می آورند توجه کنید.



طرح یمن

نوک یمن شده گرد مداد

نوک تیز مداد

گیره پهن مداد

نوک ضخیم مداد

محو کی

مدادهای گرد می‌توانند با نوکهای تیز، مانند قلم تراشیده شده و ضخیم استفاده شوند و از این راه تکنیکهای فراوانی در سطوح می‌توانند ترکیب شوند. محو کن برای لک کردن و یا هم ممزوج کردن سایه‌ها و ایجاد ترکیبی هموارتر کاربرد دارد. تجربه کنید و ببینید چه بافت‌هایی را می‌توانید ایجاد کنید.

بش استفاده از مداد

هنگامی که با وسایل مورد نیاز آشنا شدید و چگونگی استفاده و نگهداری از آنها را یاد گرفتید، با آنها تمرین کردید، خطوط و نمونه‌های سایه زدن در صفحات بعد از تمرین کردید حالا آماده‌اید تا مرحله اجرا و تکمیل طرح را شروع کنید. شما نیاز دارید که هر مرحله را با دقت تمرین کنید. تمرین با صداقت و دقت باعث می‌شود تا نتیجه نهایی کارتان بسیار خوب شود. پس عزم‌تان را جزم کنید و تلاش کنید تا در این برنامه خودآموزی طراحی با مداد پیشرفت کنید.

مرحله یک - طراحی ساده

طراحی ساده را با یک مداد H و گیره فلزی شروع کنید. گیره کاغذ را زیر دستان ثابت نگه می‌دارد. خطوط را آزادانه بکشید و آرنجتان را درست تکان دهید. در این مرحله فقط درباره شکل‌های عمومی فکر کنید. جزئیات را بعداً اضافه خواهید کرد. این مرحله را بارها و بارها تمرین کنید.

مرحله دو - طراحی خطوط

شما نیاز به گذاشتن وقت برای تمرین هستید تا خطوط طراحی را بکشید. از نوک مداد چوبی H یا F استفاده کنید. نگاه داشتن وسایل را در حالت نوشتن و رو به بالا تجربه کنید. در حالت رو به بالا ضخامت خطوط را می‌توانید با کشیدن کناره‌های مداد برای خطوط ضخیم و یا بر روی نوک مداد برای خطوط باریک تغییر دهید. خودتان را عادت دهید تا عمق و گردشگری را با خطوط نشان دهید.

مرحله سه - سایه‌های ابتدایی

برای دست یافتن به سایه‌های موفق باید ساختار الگوها را به نرمی و با دقت بکشید. عموماً سایه‌های تیره و حد وسط را رنگ آمیزی کنید. هنگامی که از کارتان مطمئن شدید این نواحی را با فشار دادن بیشتر مداد یا تعویض مدادتان با یک مداد نرم‌تر تیره‌تر کنید. اجازه دهید تا این نقطه برای هر تئیه هموار و صاف شود.

مرحله چهار - پایان

برای سایه زدن نهایی، بر روی یک سطح هموار برای کنترل تناوب استفاده از یک مداد تیره طراحی کنید. سایه زدن را با یک مداد نرم‌تر آنقدر تکرار کنید تا به تراکم مورد نظریان برسید. همانطور که جلو می‌روید خطوط را بر جسته‌تر کنید. آخرین خطوط را برای اثر گذاری نهایی کار اضافه می‌کنند. توجه‌تان را بر روی طراحی پایانی هر کدام از طرح‌ها در این کتاب متمرکز کنید جزئیات را مشاهده کنید و بقیه مراحل را به عنوان یک منبع مورد استفاده قرار دهید. پس از آن فقط بر روی کار خودتان تمرکز کنید. برای جلوگیری از لک شدن طرح، در آخر بر روی آن لایه‌هایی از فیکساتیو اسپری کنید.

(اگر بلافاصله پس از پایان کارتان آن را زیر قاب شیشه‌ای بگذارید نیازی نیست تا از فیکساتیو استفاده کنید.)

گاهی ممکن است که بخواهید فقط از یک مداد استفاده کنید. HB مدادی خوب برای این منظور است.

ممکن است که بخواهید با سه مداد HB با درجات تیزی مختلف آغاز به کار کنید. با تغییر فشار مداد و تغییر جهت دستان، می‌توانید کنتراست‌های مختلف و انواع مختلفی از خطوط را بوجود آورید.

توجه: در این کتاب منظور از سختی نگهدارنده فلزی مربوط به طراحی است که سرش قابل حرکت است، و منظور از "مداد" نوع چوبی آن است.

نوک مدادها

نوک تیز

قابل استفاده در:

- خطوط باریک
- برجستگیهای تیز
- هاشور زدن
- ضخیم و نازک

نوک گرد

قابل استفاده در:

- خطوط نرمال
- سایه‌های عمومی

نوک با لبه ضخیم

قابل استفاده در:

- خطوط دارای لبه ضخیم
- سایه‌های نرم و هموار
- بی نور کردن

دارای نوک بلند

قابل استفاده در:

- خطوط باریک
- برجستگیهای تیز
- هاشور زدن
- ضخیم و نازک

اشیدن

مداد چوبی

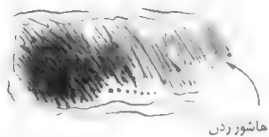
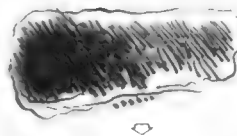
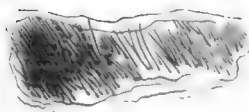
ممکن است که برای تراشیدن مدادتان از یک مدادتراش خودکار یا دسنی استفاده کنید. پس از این کار نوک مداد را روی یک دسمنال توالت بمالید تا تمیز و هموار شود. با استفاده کونا‌هی نوکهای دانه‌ای و پهن بوجود می‌آیند. در هنگام طراحی من مدادهای مختلفی را با انواع نوکها دم‌دستم نگه می‌دارم.

گیره‌های فلزی با سر قابل تعویض

همانطور که در بالا نشان داده شده است با $1/2$ طول، قلم را روی کاغذ سمباده ۲۴۰ فرم می‌دهم و سپس آن را با کاغذ سمباده ۶۰۰ صیقل می‌دهم و به پایان می‌رسانم.

طوط مداد

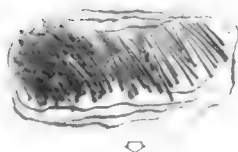
نوک مداد



حالت نوشتن

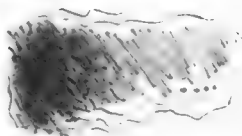


کنار نوک مداد



خطوط عریض

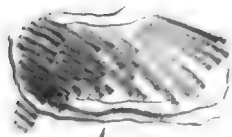
بی نور کردن



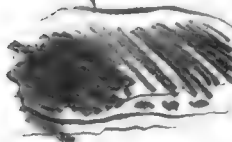
حالت رو به بالا



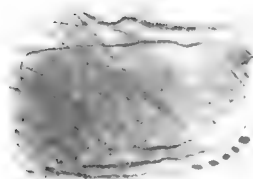
لبه ضخیم مداد



ضخیم و نازک



ضخیم و باریک



خطوط عریض

رزش مقیاسها

تنها

روشن

روشن متوسط

متوسط

تیره متوسط

تیره

انتقال تنها

درجه بندی تنها با پوشش دادن خطوط با سختیهای مختلف بر روی هم بوجود می آید. تنهایی که در اینجا نشان داده شده اند پنج تا از نه مقیاس موجود هستند. این پنج تا انهایی هستند که شما به آنها واقعاً نیاز دارید حتی در طراحیهای پیشرفته. این تنها را همانند یک موسیقی دان تنهایی موسیقی را تمرین می کند، تمرین کنید - بارها و بارها .

هنگامی که تنها در ذهن شما جای گرفتند، قادر خواهید بود تا به اثر گذارترین سایه ها دست یابید. هنگامی که بصورت غریزی آموختید که چگونه هر مداد را در دست بگیرید و از آن استفاده کنید، قادر خواهید بود تا هر تن را با اطمینان اجرا کنید.

همانطور که در دانستن ارزش مقیاسها تدریجاً پیشرفت می کنید می توانید این توانایی را بیابید تا به طراحی های عادی عمق و ذات ببخشید.





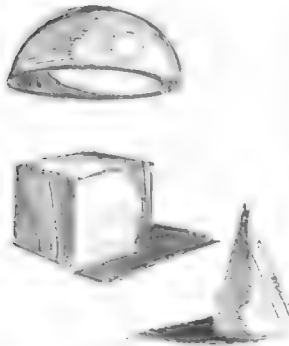
ونه‌های سایه زده شده

برای سایه زدن این شکلهای مختلف دست و تمام نوکهای قلمها استفاده کنید. ببینید که چگونه مدادهای مختلف می‌توانند تنه‌های متفاوت از روشن تا تیره را بوجود آورند. اگر از مداد نوک تیز استفاده کنید می‌توانید با لغزاندن آن بر روی کاغذ، خطوط ضخیم‌تر و باریک‌تر را به اجرا درآورید. از کنار نوک گرد مداد برای خطوط هموار؛ و از مداد با لبه ضخیم برای سایه زدن تنه‌های صاف و توده‌ای؛ و از مدادی با نوک کشیده برای خطوط عریضی که بین خطهای پهن و یکپارچه جدایی می‌اندازند، استفاده کنید. آنقدر تمرین کنید تا داستان بصورت اتوماتیک کار کند. می‌توانید از تجربیاتی که از تمرینات سایه زدن بدست آورده‌اید در تمام طرحهایتان استفاده کنید.

طراحی ابتدا و از همه مهم تر در باره مشاهدات است. اگر بتوانید به آنچه که طراحی می کنید نگاه کنید و واقعاً ببینید چه چیزی در جلوی شما قرار دارد نصف راه را رفته‌اید - بقیه کار تکنیک و تمرین است. پس اجازه دهید با تعدادی فرمهای سه بعدی ابتدایی شروع کنیم - کره، استوانه، مخروط و مکعب. از اطراف خانه‌تان چند موضوع را به عنوان منبع انتخاب کنید یا نمونه‌های زیر را مطالعه کنید. اگر دوست دارید می‌توانید یک تکه کاغذ شفاف روی آنها بگذارید و از روی آنها کپی کنید. این کار تقلب نیست - بلکه تمرین خوبی است.

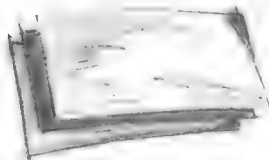
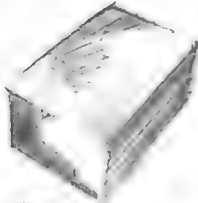
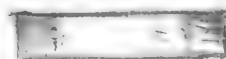
به نرمی شروع کنید

با به نرمی نگاه داشتن مداد در حالت رو به بالا شروع کنید (جدول پایین را نگاه کنید). سپس، از کل دست استفاده کنید نه فقط از مچ، یک سری خطوط دایره‌ای بی قاعده بکشید، تا مداد در دست گرفتن را احساس کنید و دستان را آزاد کنید. مداد را راحت در دست بگیرید در نتیجه دستان خسته نمی‌شود و عضلاتش نیز نمی‌گیرند، خطوط را هموار بکشید. حالا سریع کار کنید - یک دسته شکل‌های بی قاعده را بدون اینکه نگران عالی بودن خطوط طراحی‌تان باشید با سرعت بکشید. بعداً همیشه می‌توانید از آنها به عنوان منبع استفاده کنید.



طراحی ابتدایی

شکل‌های عمومی موضوعات مختلف را کمرنگ طراحی کنید و کم کم نواحی سایه زده شده را مشخص کنید. همینطور به شکل سایه‌ای که شکل ایجاد می‌کند، دقت کنید، و آن را تیره‌ترین قسمت کنید. با انواع مختلفی از مدادها H و B2، تجربه کنید، فشار مداد را تغییر دهید و ببینید که چه خطوط متفاوتی ایجاد می‌شود.



حالات ابتدایی دست

روشی که مدادتان را نگه می‌دارید بستگی به طراحی دارد که می‌کشید. بهترین حالت کشیدن جزئیات دقیق، با مداد تیزی است که آن را در حالت نوشتن در دست گرفته باشید. اجرای خطوط بزرگ و هموار با در دست گرفتن مداد در حالت رو به بالا راحت‌تر است. برای کشیدن خطوط عریض و هموار یا سایه زدن نواحی بزرگ از کنار مدادی که با زاویه‌ای مخالف کاغذ در دست گرفته‌اید، استفاده کنید. در هنگام طراحی حالات مداد را عوض کنید و دقت کنید که این تغییرات چه اثری در خطوط دارند.



استفاده از فرمهای اولیه در اشیاء بی جان



وقت تمام است این طراحی را با استفاده از دایره و مربع کشیده‌ام.
سپس شکلها را اصلاح کردم و خطوط راهنمای ابتدایی را پاک کردم.

حال چرا دسته‌ای از این فرمها را در یک شیء بی جان اجرا نکنیم؟ اشیائی را که اندازه و شکلهای متفاوتی دارند را بزرگ و کوچک، بلند و کوتاه، دایره‌ای و گوشه‌دار جمع‌آوری کنید و آنها را با ترتیبی جالب بچینید. سپس فرمها را با مداد تیز بلوک بندی کنید. فراموش نکنید که از کل دستان استفاده کنید و سریع طراحی کنید پس محکم کار نکنید و درگیر جزئیات نشوید. هر چه بیشتر به این صورت تمرین کنید، چشمانتان سریع‌تر یاد می‌گیرند که آنچه را واقعاً می‌بینید بکشند.

اندازه‌گیری

پیش از اینکه شروع به طراحی فرمهای جدا کنید، مطمئن شوید که تناسب طرحتان صحیح است. هنگامی که مانند این آزادانه کار می‌کنید، از دست دادن نسبت اندازه‌های مختلف آسان است. برای ارتفاع هر شیء تعدادی خطوط راهنما طراحی کنید، و طرحهایتان را میان آنها قرار دهید.



ارزشهای رنگی حتی بیشتر از طرح به ما اطلاعات می دهند. ارزشهای رنگی روشن، تیره و تمام سایه های بین این دو هستند که یک شیء را می سازند. در طراحی با مداد این ارزشهای رنگی از سفید تا انواع خاکستری و سیاه می باشد و این سیر ارزشها در سایه ها و سایه های روشن است شکل دو بعدی در طراحی را سه بعدی نشان می دهد. اجازه دهید روی ساختن بعد در طراحیایمان با فرم دادن انواع ارزشهای رنگی روشن و تیره تمرکز کنیم.

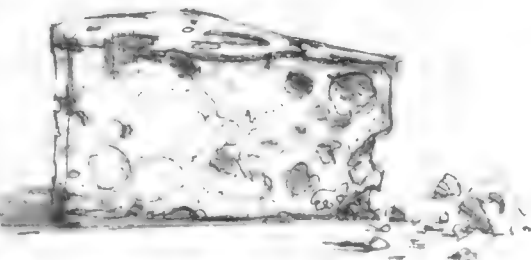
طراحی شکله

ابتدا شکل اولیه لبه زاویه دار این پنیر را طراحی کردم.



جدا کردن ارزشهای رنگی

در اینجا نور از سمت چپ تابیده است، در نتیجه سایه طرح سمت راست می افتد. ارزشهای رنگی متوسط کناره های پنیر را کم رنگ سایه زده ام، و تیره ترین ارزشهای رنگی را در سوراخها زده ام که نور نمی رسد.



سایه های روشن

ارزش رنگی متوسط این انگورها را با تعدادی خطوط سریع با استفاده از کنار نرم نوک مداد سایه زده ام. سپس فشار مداد را برای تیره تری ارزشهای رنگی زیاد کرده ام و کاغذ را برای نورها سفید باقی گذاشتم.



سایه های روشن

من یا قسمتهای سفید کاغذ را برای روشن ترین سایه ها می گذارم یا آنها را با یک پاک کن یا گواش سفید رنگ مشخص می کنم.



اضافه کردن سایه

به یک خوشه انگور به سادگی گروهی از کره ها نگاه کرده ام. توجه کنید که تمام سایه ها را در محلی قرار داده ام که مخالف منبع تابش نور هستند. همچنین سایه هایی که انگورها روی هم و سطح اطراف (سایه طرح) انداخته اند را نیز بلوک بندی کرده ام.



طراحی سایه طرح

سایه‌های طرح در طراحی به دو دلیل مهم هستند. اول اینکه آنها لنگر طرح هستند در نتیجه طرح شاور در هوا بنظر نمی‌آید. دوماً آنها به موضوعات جذابیت بصری می‌دهند و به متصل بودن آن کمک می‌کنند. هنگام کشیدن سایه طرح، به خاطر داشته باشید که شکل موضوع به اندازه‌ی قالب آن به منبع نور وابسته است. به عنوان مثال، همانطور که در پایین نشان داده شده است، طرح یک کره، سایه ای گرد یا بیضوی با توجه به زاویه‌ی منبع تابش نور بر روی سطح صاف می‌اندازد. طول سایه نیز از منبع نور اثر می‌پذیرد؛ هر چه منبع نور پایین‌تر باشد، سایه کشیده‌تر است.



تابش غیر مستقیم نور از زاویه‌ای پایین

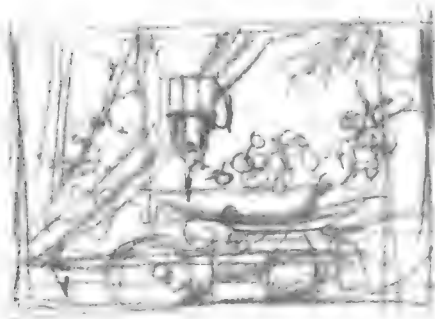


تابش نور از پشت از زاویه‌ای بالا



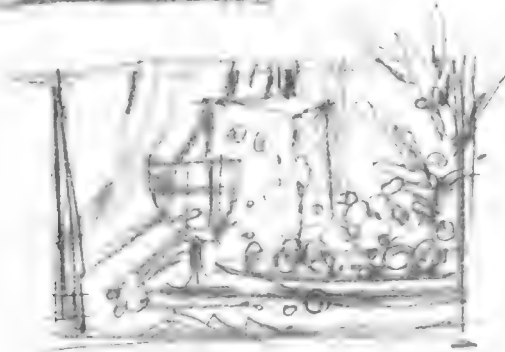
تابش غیر مستقیم نور از زاویه‌ای بالا

برای تکمیل یک فرم سه بعدی، نیاز داریم تا بدانیم که کجای شیء ارزشهای رنگی روشن، تیره و متوسط را قرار دهیم. تمام اینها بستگی به منبع تابش نور دارد. زاویه‌ی فاصله و شدت نور هم سایه‌های روی موضوع (سایه‌های فرم) و هم سایه‌هایی را که موضوع روی بقیه سطوح می‌اندازد (سایه طرح بالا را نگاه کنید) اثر می‌گذارد. پیشنهاد می‌کنم سایه‌های طرح و فرم طراحی را روی اشیاء متنوع گرد و زاویه‌دار تمرین کنید و به آنها نور مستقیم لامپ بتابانید در نتیجه سایه‌ها و سایه‌های روشن قوی و مشخص می‌شوند.



شناخت موضوع

طرحهای کوچک و سریع برای تکمیل طراحی بی‌ارزش هستند. از آنها برای بازی با حالات مختلف، از بین بردن و بوجود آوردن طرحهای مختلف استفاده می‌کنم تا ترتیب موردنظرم بدست آید. این طراحیها به هیچ عنوان تکمیل نشده‌اند، در نتیجه آنها را همینطور بصورت طرح ساده باقی می‌گذارم. خیلی به آنها توجه نمی‌کنم.



استفاده از عکسها

اغلب از عکسها طراحی می‌کنیم. و آنها را همانطور که می‌خواهیم تغییر می‌دهیم. ترجیح می‌دهم طراحی را طوری که دوست دارم بکشم تا اینکه از روی عکس کپی کنم.

ایجاد بعد

اغلب فقط با مداد HB طراحی می‌کنیم. اما بندرت یک طراحی را با یک مداد اجرا می‌کنیم. با توجه به ارزشهای رنگی که استفاده می‌کنیم مدادم را تغییر می‌دهیم. نوکهای سخت مانند H و HB را برای نواحی روشن و مداد نرم B2 را برای تیره‌ترین نواحی استفاده می‌کنیم. همچنین نواحی خیلی تیره را با افزایش فشار مداد و تیره‌ترین ارزشهای رنگی را با کم کردن فشار مدادهای سخت‌تر ایجاد می‌کنیم. حتی تیرگی را با چند مرتبه سایه زدن نیز ایجاد می‌کنیم. هر چه لایه‌های بیشتری بکشیم، نواحی تیره‌تری بدست می‌آید. اغلب سایه‌هایی که می‌زنیم با کنار مدادی است که در حالت رو به بالا در دست نگه داشته شده باشد، اما حزنیلت را با نوک مدادی که در حالت نوشتن در دست گرفته شده باشد اضافه می‌کنیم.



سایه زدن نامتناقض

اگر یک منبع نور داشته باشیم مطمئنم که همه سایه‌روشنها در یک جهت هستند و تمام سایه‌ها در جهت برعکس هستند. اگر این دو را با هم مخلوط کنیم طراحی غیر قابل باور می‌شود.



استفاده از فرمهای اولیه در اشیاء بی جان

احتمالاً اولین درخت را پیش از اینکه به مهد کودک بروید کشیده‌اید. و اگر هنوز درختهایی که می‌کشید مشابه دایره‌هایی روی شاخه‌ها است به شما کمک می‌کند. دوباره، مسئله اصلی مشاهده است. مطالعه گونه‌های متفاوتی از درختان و پیدا کردن خصوصیتی که آنها را از هم مشخص می‌کند. سپس بعضی از تکنیکهای این صفحه را اجرا کنید تا درختان زندگی بیابند.

تمویض مداد

این درخت بدون برگ برای مطالعه شاخه‌های درختان بسیار جالب است. برای بدنه و شاخه‌های بزرگ از کنار نرم مداد B2 استفاده کرده‌ام، و سپس برای شاخه‌های ظریف و باریک بالایی و شاخه‌های کوچک مداد را با مداد HB و سپس H عوض کرده‌ام.

ساده کردن شکل درختان

اگر مجبور بودم شاخه به شاخه و برگ به برگ یک درخت را اجرا کنم هیچگاه طراحی درخت را انجام نمی‌دادم. یک راه ساده‌تر و آسان‌تر وجود دارد. با شکل‌های عمومی و ناهمواری که طرح کلی درخت را ایجاد کنند شروع کنید؛ سپس شکل را اصلاح کنید. به انبوهی شاخه‌ها و شاخ و برگ آنها توجه کنید و آنها را مانند توده‌هایی طراحی کنید. آنها را با خطوط عریض یا کنار مداد پر کنید. و الگوهای فریبنده ایجاد کنید. فضاهایی را برای دیدن آسمان باقی بگذارید. تعدادی خیلی کمی از درختان آنقدر انبوه هستند که نمی‌توان نوک آنها و پشت آنها را دید!

شروع با شاخه‌ها

پیش از اینکه یک درخت بی‌عیب و کامل بکشید پیشنهاد می‌کنم که با طراحی جداگانه شاخه‌ها شروع کنید. آنها تقریباً مشابه درختی ساده شده‌اند. در اینجا ابتدا شاخه مرکزی را کشیده‌ام. دقت کنید که قسمت پایینی شاخه‌ها عریض‌تر از قسمت بالایی و انتهایی تیز آنها است (مانند بدنه درخت).

طراحی برگ‌ها

اغلب طرح‌های سریعی از شاخه‌های مختلف درختان برای مطالعه شکل‌های متفاوت برگ‌ها می‌کشم. اغلب بر روی طرح برگ‌ها و الگوی رگبرگ‌هایشان و حالتی که به شاخه چسبیده‌اند تمرکز می‌کنم.



درخت نخل، شکل کلی چند گوشه‌ای را با مداد HB طراحی کنید. با مداد B2 که نوکش مانند قلم باشد، هر برگ ساقه را از مرکز به طرف خارج بکشید و در انتهای هر خط مداد را بالا بیاورید.



درخت افرا پس از کشیدن طرح دایره‌ای با مداد HB از کنار مداد نرم برای توده شاخ و برگ‌ها استفاده کنید، و برای ارزش رنگ‌ها سره‌بر مداد را بیشتر فشار دهید، با نوک تیز مداد جزئیات کمی را اضافه کنید.



درخت کاج طرح مثلثی را با مداد HB بکشید سپس برای طراحی شاخه‌ها با خطوط کوتاه افقی از مداد B2 نوک گرد استفاده کنید. با مداد تیز HB جزئیات شاخ و برگ‌ها را اضافه کنید.



اطلاعاتی برای هنرمند

یک دفتر طراحی را با خود بیرون ببرید و تا آنجایی که می‌توانید درختان مختلف را طراحی کنید. سپس یک منبع دارید که هر گاه به یک نمونه نیاز دارید می‌توانید از آن استفاده کنید.

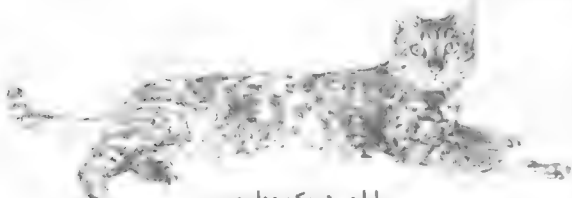
تغییر خطوط برای مطالعه این درخت کاغذی را که دندانه‌های ریز داشته باشد انتخاب کنید و از یک مداد نرم استفاده کنید.
دندانه‌های کاغذ بافتهای جالبی را به کاغذ اضافه می‌کنند.



گربه‌های راه راه موضوعات عالی برای طراحی با مداد هستند زیرا الگوی موی آنها بسیار جالب و زیبا است و حالتی هموار و فشرده سیاه و سفید را می‌سازد و انعطاف مداد، به شما این اجازه را می‌دهد تا موهای ظریف گربه خانگی خود گرفته تا موهای زیر ببر بنگال را بکشید. اما این اشتباه را نکنید که بر روی موها آنقدر تمرکز کنید که دیدتان را از فرم حیوان از دست دهید. دیاکرام زیر را مطالعه کنید و هنگام طراحی پرتو گربه‌سانان آن را به خاطر داشته باشید.

ایجاد فرم

همیشه آسان نیست که فرم ببرها را زیر آن همه مو ببینید، اما من می‌توانم آن را در الگوی راههای بدن نشان دهم. برای سایه زدن بعضی از راهها، و خمیدگی خطوط برای نشان دادن فرم پاها و بدن از کنار مداد HB استفاده می‌کنم. سپس روی سایه‌ها با نوک مداد خطوط کوتاهی در جهت رویش موها می‌کشم.

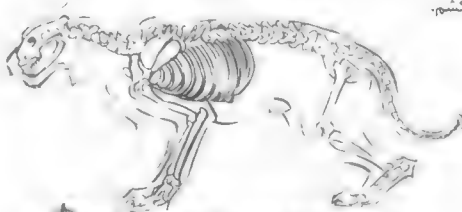


طراحی در یک چهارچوب

داشتن اطلاعات کمی درباره آناتومی گربه‌ها به شما کمک می‌کند تا درست و صحیح طراحی کنید. به نسبت سایز بین سر و بدن و اینکه پاها نسبت به عمق قفسه سینه چقدر طول دارند نگاه کنید. دانستن محل اتصال پاها به هم کمک می‌کند تا زاویه درست پاها، پنجه‌ها و شانه‌ها را بکشید.

مطالعه نیم رخ

طراحی این ببر مشابه یک گربه خانگی بزرگ نیست، بر روی بینی کشیده‌تر، پوزه عریض‌تر و گوشه‌های گردتر آن تأکید کرده‌ام. برای جدا کردن الگوی راه راههای بدن از مداد نوک پهن استفاده کرده‌ام، و آنها را برای اینکه فرم ببر را نشان دهند مقداری خم کرده‌ام.



نشان دادن رفتار

رفتارهای گربه‌ها برای طراحی کردن بسیار جالب است، مخصوصاً خشم بیش از حد یک ببر با دندانهای بزرگ. از روی عکس کار کنید، از مداد نوک گرد HB استفاده کرده‌ام و بر روی پیدا کردن خطوط ماهیچه‌های دور چشم و پوزه‌ها تمرکز کرده‌ام.

طراحی بچه گربه‌ها

بچه گربه‌ها در حالت بازی کردن دوست داشتنی هستند، اما طراحی آنها از روی مدل زنده مشکل است، به همین دلیل من این دو مدل را از روی عکس کشیده‌ام. از مداد HB استفاده کرده‌ام، با تجزیه فرمها به شکلهای ساده شروع کرده‌ام و سپس طراحی را اصلاح کرده‌ام. با کنار مداد، الگوی موها را کشیده‌ام به جای اینکه بخواهم هر راه را کاملاً درست بکشم.



کوچک کردن



همیشه به جز مواردی که موضوع از نیم رخ دیده می شود، قسمتی وجود دارد که نزدیک تر بنظر می آید. تکنیک کوچک کردن به شما اجازه می دهد تا با کوچک کردن قسمتی که به سمت شما است به کار عمق دهید. در طراحی این ببر توجه کنید چگونه پاهای جلویی ببر و بدن آن را کوچک کرده ام؛ اگر ببر ایستاده بود فاصله بیشتری بین پنجه ها و سینه او وجود داشت و مطمئناً سرش در وسط بدنش قرار نمی گرفت! در این روش، با منحرف کردن تناسب قادر شده ام با به طرح عمق و پرسپکتیو بدهم.

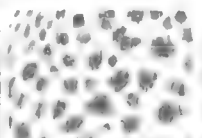
ارائه الگوی موی گربه سانان



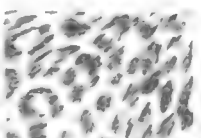
گربه های ماده: این گربه ها موهای راه راه مشخصی دارند. موهای ریزین را با کنار مداد HB سایه بزنند. الگوی موها را آن را لک دار کنید تا هموار



پلنگ راه راه آمریکایی: این گربه ها خالهای مسوعی دارند. شکل کبی را با کنار مداد HB کمرنگ بکشید. برای اضافه کردن طرحهای تیره تر از مداد B2 نوک تیز استفاده کنید. برای تغییر ارزشهای رنگی شود.



چیتا: خالهای این گربه کوچکتر از پلنگ راه راه آمریکایی است و بصورت یکپارچه تری سبزه بنظر می آید. از مداد نوک ببر HB استفاده کنید و فشار مدار را همینطور که خطوط را می کشید تغییر دهید و سپس برای ایجاد لبه های هموار مدار را مقداری بالا بیاورید.



پلنگ: خالهای پلنگ الگوی کبی مانند دارند. با نوک سبز مداد HB خطوط کوباهی را اجرا کنید، همه خا را با تغییر فشار مداد و نوک مداد B2 تیره کنید.

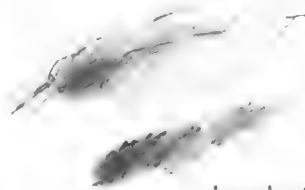
چیزی تقریباً جادویی درباره یک گل طراحی شده وجود دارد، مخصوصاً اگر با مداد طراحی شده باشد. نبود رنگها باعث می شود تا واقعاً به فرمهای ظریف و نکات جالب ارزشهای رنگی دقت کنید، دقیقاً همانند عکسهای سیاه و سفید که به شما اجازه می دهند تا روی موضوع تمرکز کنید و به جزئیات فرعی توجه نکنید. هنگام طراحی گلها مانند هر موضوع دیگری در هر زمان یک مرحله را انجام دهید: شکل کلی را ببلوک بندی کنید، خطوط را اصلاح کنید و سپس فرم را با سایه زدن تکمیل کنید.

سایه زدن موضوع

تکنیک مورد علاقه من برای سایه زدن گلها و برگها هاشور زدن است، عمدتاً فقط یک سری خطوط موازی است. هنگامی که ارزش رنگی تیره می خواهم آنها را نزدیک بهم می کشم و برای قسمتهای روشن تر آنها را فاصله دارتر می کشم. هاشورها سریع و بی قاعده کشیده می شوند و اثری حیات بخش دارند، در حالیکه خطوط کنترل شده و با فاصله برابر برای ترتیبهایی رسمی تر و گلپایی که جزئیات دقیق دارند مناسبند.

سایه زدن با خطوط هاشوری

با کنار مداد HB یا H شروع کنید و خطوط کم رنگ و عریض بکشید. شکل برگ یا گل را ادامه دهید و آنقدر سایه بزنید تا به ارزش رنگی که می خواهید برسید. سپس تیره ترین نواحی را با کنار و نوک مداد B2 برجسته کنید.



ایجاد هاشورهای هموار

برای ایجاد این زمینه هموار سایه زده شده، مدادتان را حالت رو به بالا نگه دارید و خطوط روشن عمودی و افقی بکشید. فشار مداد را برای خطوط نواحی تیره و روشن تغییر دهید، و برای نواحی تیره چند مرتبه سایه بزنید. سپس بین گلبرگهای تیز و پر مانند گل را با کنار مداد نوک تیز سایه بزنید. طراحی را با خطوط عریضی که با کنار محو کن ترکیب شده باشند، تمام کنید.



طراحی

این رز را با طرحی کم رنگ و هموار با مداد تیز HB شروع کرده ام تا شکل کلی گل و محل قرارگیری برگها به ساقه را مشخص کنم.



اصلاح کردن

سپس طرح برگها را اضافه کردم و شروع به گرد کردن و اصلاح کردن گلبرگها نمودم و خطوط اصلی را که لازم بود، پاک کردم.

بوجود آوردن فرم

برای سایه زدن رز از کنار و نوک مداد نرم HB استفاده کردم. لبه برگها و گلبرگها را تیره کردم تا آنها را از یکدیگر متمایز کنم، سپس بعضی لبهها را با محوکن لک کردم تا مانند یک طرح بنظر نرسند. در آخر در سایه های گلبرگها بافت اضافه کردم تا آنها را از حالت بی برگی و صافی درآورد.

بیر کیفیت خطوط

همه لبه‌ها برابر خلق نشده‌اند و نباید برابر طراحی شوند مگر اینکه بخواهید کتاب رنگی ارائه دهید. من سعی می‌کنم. از خطوط متفاوتی استفاده کنم تا طراحی از گل حالت مکانیکی و بیش از حد مشابه نیابد. همچنین فشار مداد را نیز تغییر می‌دهم تا بعضی خطوط را نازک و بقیه را ضخیم سازم، یا برای قسمتهای سخت و نرم، قسمت پشت و قسمت جلوی مداد را با هم عوض می‌کنم. هر گلی را که انتخاب می‌کنید، تصمیم بگیرید که چه احساسی را می‌خواهد نشان دهد و از تکنیکی استفاده کنید که آن حس را نشان دهد.

ایجاد لبه‌های نامنظم

من تکنیک مدادم را با تیپ گلی که طراحی می‌کنم تطبیق می‌دهم. این ترگس لبه‌های نامنظم دارد، در نتیجه دور لبه‌های مرکزی را با الگویی انحنادار و نامنظم سریع کشیده‌ام، و برای گلبرگهای خارجی از کنگره‌های کنترل شده استفاده کرده‌ام.



استفاده از خطوط کنتراست دار

این رز گلبرگهای نرم تری از آن ترگس دارد، اما نمی‌خواهم که مانند کلوچه‌های بریده شده بنظر بیایند. در اینجا فشار مدادم را تغییر داده‌ام تا خطوط متفاوتی داشته باشم: ضخیم و نازک، تیره و روشن. همچنین تناوبی بین خطوط مستقیم و خطوط دایره ای و ناهموار ایجاد کرده‌ام تا به کل حالت بدهم.

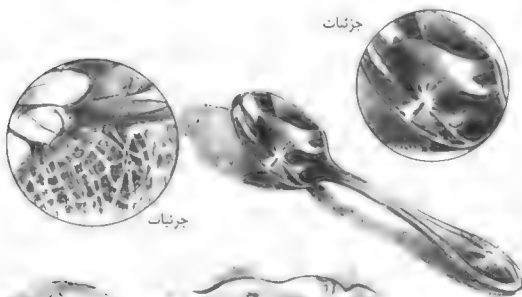
لبه‌های بی قاعده

گاهی می‌توانید فرمی را بدون اینکه طرحش را مشخص کنید، بکشید. "طراحی شکلهای معی" به معنی طراحی ناحیه دور موضوع است، به جای اینکه خود موضوع را بکشیم. به عنوان مثال، در دسه کل بالا، اجازه داده‌ام تا خطوط زخمیه، لبه‌های گلپای سمب راست را که نور خورده‌اند و جزئیاتشان در تشعشع نور ناپدید شده است را مشخص کنند.



ترکیب بافتها

این اشیاء بی جان سطوح درخشان مختلف و الگوی بافتها با وجود جذابیت اما وقتگیر بودند. من برای الگوها و شکلها به آنها به سادگی نگاه می‌کنم و سپس دقیقاً آنچه را می‌بینم، میکشم. به عنوان مثال توری را با طراحی سوراخها و تمیز نگه داشتن نخها (طراحی شکلهای منفی) مانند شکل پایین ایجاد کرده‌ام.



اگر قادر باشید بافتها را ارائه دهید به شما کمک می‌کند تا به طرحتان واقعیت و جذابیت اضافه کنید. دیدن بافتهای سطحی مختلف، مانند یک فلز درخشان یا پوسته زمخت و سعی در طراحی آنها با مداد و کاغذ جالب است. حتی پیچیده‌ترین بافتها می‌توانند با تعدادی تکنیکهای مدادی و تمرین زیادی ایجاد شوند!

اتصال تکنیکهای مدادی به بافت

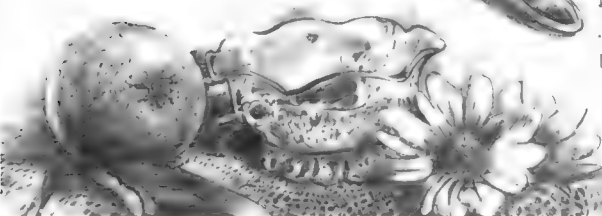
اولین مرحله در نمایش بافتها پیدا کردن بافتی است که با موضوع جور باشد. سطوح هموار و درخشنده فلز و شیشه نور زیادی را منعکس می‌کنند. در این سطح، سایه‌های روشن کاملاً مشخص هستند و خطوط مدادی کنترل شده و محکم برای ایجاد آنها نیاز است. برای این موضوعات از کاغذ صاف و سخت ترین نوک مدادتان استفاده کنید. برای طراحی بافت زمخت و بی‌نظم چوب هوازده، از مداد سخت و نرم و خطوط متفاوت برای ایجاد گره‌ها، برآمدگیها و قسمتهای مختلف درخت استفاده کنید. هر چه طرحتان بی‌قاعده‌تر باشد، بهتر است. یک کاغذ با تعدادی بافت انتخاب کنید، و اجازه دهید تا دندانهای کاغذ بافت خود را به طراحی اضافه کنند.

طراحی سطوح درخشان

سطح هموار و درخشان یک قاشق تیرگیها و رو شینها را منعکس می‌کند و طرح سایه‌ای جالب را ایجاد می‌کند. برای سایه زدن لایه‌های هموار ارزش رنگیهای تیره، از مداد HB استفاده کرده‌ام. به دقت شکلهایی که در بازتاب نور دیدم به دو قسمت تقسیم کرده‌ام. همانطور که در جزئیات پایین دست راست نشان داده شده است، برای سایه‌های روشن شعاعی از کاغذ را سفید گذاشته‌ام.

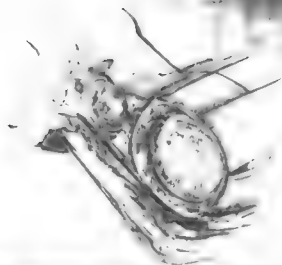
ارائه تنه درخت

بافت زمخت تنه درخت را با خطوط متفاوتی سریع، کنگره‌دار و لکه لکه، با خطوط عمودی که فرم تنه را دنبال کنند، کشیده‌ام. می‌توانید تعدادی از این تپه‌های مختلف خطوط را در جزئیات زیر ببینید.



رأنه بازتاب‌ها

این ماشین برای مطالعه سطوح منعکس شده در طراحی بسیار مناسب است. برای دیدن بازتاب‌ها مانند شکلهای ساده، با چشمان نیمه باز جزئیات را نگاه می‌کنم و سپس طرح شکلهایی را که دیدم، می‌کشم. در مرحله بعد ارزش رنگیهای تیره و متوسط را با خطوط کوتاه و هاشور زدن بلوک بندی می‌کنم. سپس عمیق ترین سایه‌ها را تیره می‌کنم و جزئیات را با مداد نوک تیز III اضافه می‌کنم.

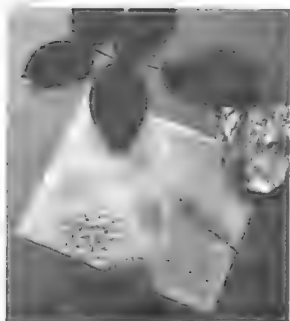


جزئیات

در اینجا توجه خاصی به انحنای نواحی روشن و انحراف فرمهای منعکس شده در این سپر کرومی و درخشان کرده‌ام. این کار مطالعه جزئیات دقیق است.

بوجود آوردن الگوها

از سطوح لوازم منزل یا موارد موجود در طبیعت برای اجرای سریع و آسان بافت استفاده کنید. یک برگ، فویل آلومینیومی مجال شده، برنج، سید، توری پنجره کلیس یا گچ دیوار، هر چیزی که از خود نشان بگذارد، را روی کاغذ بمالید. این وسایل زمینه‌های جالبی را می‌سازند. هنگامی که این اثر را ایجاد کردید، از ابزار طراحیتان استفاده کنید. مدادها، پاک کنها، محوکنها و انگشتان، تا نواحی انتخاب شده را با تیره کردن، روشن کردن یا حتی برجسته کردن بافت، بهتر نشان دهید. همیشه از یک کاغذ نازک برای ثبت بیشترین بافت ممکن استفاده کنید. همچنین با استفاده از کاغذهایی با سطوح بافتی متفاوت بافتهای متنوعی ایجاد کنید. ترکیب بافت کاغذ و موضوع طرحهای بسیار جالبی ایجاد می‌کند.



من همیشه مجذوب حیوانات بوده‌ام، و ساعات زیادی را در باغ وحش همراه با دفتر طراحی صرف کرده، و بافت پوشش آنها، ساختار بدن آنها و حرکاتشان را مطالعه کرده‌ام. مداد ابزاری روان است و به آسانی می‌توانم پوشش هموار یک بز یا خطوط ریز یک گوزن با موهای نرم را بکشم. مطمئناً نیاز نیست به باغ وحش بروید تا مدل پیدا کنید؛ سعی کنید طراحی‌های اینجا را کپی کنید، یا یک کتاب از حیوانات وحشی به عنوان منبع پیدا کنید، و حیواناتی که شما را جذب کردند بکشید.

مطالعه سر

هنگام طراحی سر، توجه خاصی به برجسته ترین اجزای زرافه می‌کنم. روی پوزه باریک و تیز، پلک‌های سنگین و مژه‌های خمیده آن تأکید می‌کنم. برای اینکه شاخ‌های دکمه مانند آن به نظر نیایند که بعداً چسبیده شده‌اند، آنها را مانند یک خط ممتد که از پیشانی شروع شده و به سمت عقب در محلی که به سر می‌رسند انحنا یافته‌اند، طراحی کرده‌ام.



طراحی ساختار

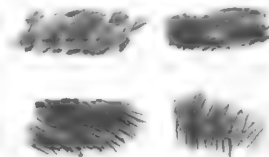
برای طراحی کل بدن، باید مطمئن شوم که تناسبها درستند. با قراردادن دایره‌هایی به جای قسمت پایین سینه، شانه‌ها، بین استخوانهای کتف و شروع کردم. سپس از عرض بدن مانند راهنمایی برای بقیه قسمت‌ها استفاده کردم: گردن (از شانه تا سر) و پاها، طولی برابر با عرض بدن دارند، و سر حدوداً یک سوم طول آنها است.



تکمیل خالهای بدن

طراحی این سه زرافه را با شکل عمومیشان و سپس اجرای طرح آنها با مداد تیز HB شروع کردم. در مرحله بعد درون نقطه‌ها را با یک مداد گرد HB سایه زدم، و خطوط را در نواحی سایه دار چه در خالها و چه بین آنها را تیره تر کردم.

طراحی مو و موی بدن با استفاده از مداد B2 و HB



ق یک پرتره

برای طراحی این اسب، روی اجزایش تکیه کرده‌ام. سوراخهای بزرگ بینی، چشهای درشت، گوشهای تیز و استخوانهای قوی گونه که تمام آنها فرم این اسب را از گوسفند دست راست یا زرافه صفحه قبل متمایز کرده‌اند. برای طرح و جزئیات آن از مداد نوک تیز و برای سایه‌ها از کنار پهن مداد استفاده کرده‌ام. سپس برای برجسته نشان دادن ماهیچه‌ها از نوک مداد روی سایه‌ها استفاده کرده‌ام. نواحی سفید را برای لایه نرم و جلادار گذاشته‌ام.



نمایش مو

برای نشان دادن بافت پوششی شاخهای بزرگ، از نوک مداد B2 استفاده کرده‌ام. از خطوط بلند و موج‌دار برای بدن و از خطوط پیچک مانند و حلقه‌ای کوتاه برای پاها و زیر شکم استفاده کرده‌ام.



زرافه

اسبها سمی یکپارچه و تک انگشتی دارند در حالیکه زرافه‌ها، گوسفندها و بقیه نشخوار کنندگان داری سمی شکاف دار هستند.

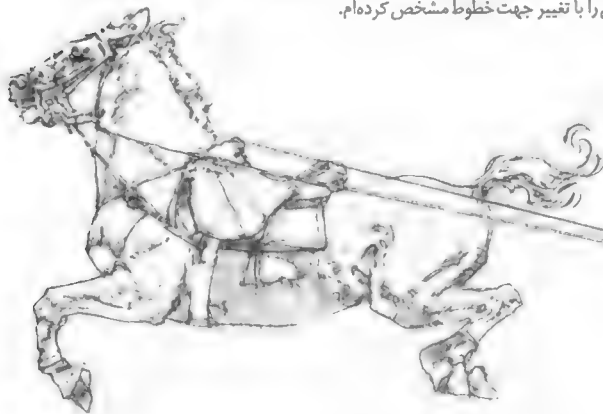
توجه کنید که سم اسبها مقداری بیشتر از سم زرافه زاویه دارد و انگشتان زرافه کاملاً متقارن نیستند.



اسب

نشان دادن فعالیت

من معمولاً از عکسهای حیوانات طراحی می‌کنم در نتیجه می‌توانم حرکتی را که دوربین گرفته است، بکشم. در اینجا روی زاویه تیزپاها تمرکز کرده‌ام و ماهیچه‌های زیرین را با تغییر جهت خطوط مشخص کرده‌ام.



هماهنگ کردن موضوع طراحی

پیش از اینکه هر حیوانی را طراحی کنم از خودم می‌پرسم چه چیزی آن را از بقیه حیوانات متمایز کرده است. به عنوان مثال گوسفندها، اسبها و زرافه‌ها همگی دارای سم هستند و ساختار بدنی مشابهی دارند، اما یک گوسفند شاخ بلند شاخهایی خمیده پوششی پشم‌آلود، یک اسب پوششی نرم و سمی تک انگشتی و یک زرافه گردن و باهایی کشیده و الگوی بدنی شاخص دارند. تمرکز روی این شاخصا طراحیتان را قابل باور و زنده می‌سازد.



روپهم قراردادن

این طراحی ساده از ابرها نمونه‌ای از روپهم قرار گرفتن است. توجه کنید که بنظر می‌آید که ابرهای جلویی به سمت ما در حال حرکت هستند و ابرهای پشتی را به فاصله دورتری هل می‌دهند.

یکی از لذات طراحی توانایی نشان دادن فضاهای باز طبیعی روی کاغذ است. با جزئیات مشخص یا نامشخص، روپهم قراردادن موضوعات و تأکید روی سایزهای متفاوت می‌توان کوهها را دور و گلبها را آنقدر نزدیک طراحی کرد که بنظر بیاید می‌توان آنها را چید. در اینجا نکات ساده‌ای برای ایجاد عمق در طراحی آورده شده است.

قراردادن موضوعات در پرسپکتیو

یکی از بهترین رموز برای اینکه موضوعی را دورتر نشان دهید قراردادن آن در فضای پرسپکتیو است. این فضا در طرحهای رنگی جزئیات کم‌رنگ‌تر و روشن‌تر را و در طراحی با مداد ارزشهای رنگی روشن را فاصله‌دارتر و دورتر نشان می‌دهد. یک متد ساده دیگر قرار دادن موارد روپهم است: هر چه جلوتر است خود به خود نزدیک‌تر به بیننده است. همچنین به سایز موضوعات نیز توجه می‌کنم. هر چیزی که نزدیک‌تر است بزرگتر و هر چه دورتر است کوچک‌تر بنظر می‌رسد. در نتیجه مواردی که در پیش زمینه هستند بزرگتر از آنهایی که در زمینه پشت هستند بنظر می‌آیند. و هر چیزی بین این دو باید سایزش بین اندازه این دو باشد.

استفاده از مقیاسهای متفاوت

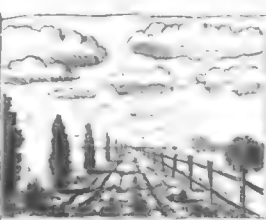
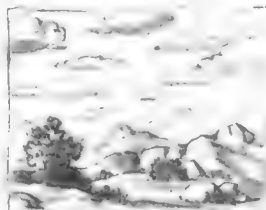
نسبت سایزها نقش بزرگی را در اضافه کردن عمق به طرح بازی می‌کنند. همه ما می‌دانیم که در زندگی واقعی تیر کابل تلفن بلندتر از کاکتوس است، اما بلندتر نشان دادن کاکتوس آن را در پیش زمینه نشان داده‌ام.

ترکیب متدها

ترکیب تکنیکهای روپهم قرار دادن با تغییرات بافتها راه بسیار عالی برای ایجاد عمق است. در این قسمت کوچک تپه‌ها را روپهم قرار داده‌ام و اندازه ابرها را هر چه به سمت افق نزدیک‌تر می‌شوند کوچکتر کشیده‌ام. در عناصر پیش زمینه موارد بیشتری را گنجانده‌ام و آنها را تدریجاً که به سمت تپه می‌روند، روشن‌تر کشیده‌ام.

بیشتر نشان دادن عمق

در این طراحی هر سه تکنیک برای نشان دادن عمق اجرا شده است. اما تفاوتها در اندازه‌ها در جاده، حصار و درختان کاملاً برجسته است. توجه کنید چگونه این خطوط عقب برنده در یک نقطه در افق باریک می‌شوند. این مثالی از پرسپکتیو خطی است (به صفحه ۲۲ مراجعه کنید).



اشاقه کرمی سر در اندام زلف
اسکن و بشمار و خط را در زینت
ست با جلالت کشتی و اوزن
رفتن و روگردانی نیست به عناصر
بیشتر دست کشید را.

داشتن اطلاعاتی درباره پرسپکتیو کمک می‌کند. هیچ چیزی بیشتر از پرسپکتیو، طراحی از مناظر و ساختمانها را واقعی نشان نمی‌دهد. در حقیقت احتمال دارد قبلاً بیش از آنچه که فکر می‌کنید می‌دانستید. آیا تا بحال توجه کرده‌اید که ریلهای راه‌آهن در یک فاصله‌ای در یک نقطه بنظر باریک می‌شوند، به آن پرسپکتیو خطی می‌گویند.

مشخص کردن شرایط

پرسپکتیو خطی موضوعی پیچیده است، اما نه آنطور که هنگامی که با اصول کمی آشنا هستید شما را بترساند. خط افق خط افقی است که هم تراز دید بیننده است؛ در یک منظره این خط واقعاً خط افق است. هنگامی که دو خط موازی به عقب می‌روند، نقطه‌ای در خط افق را که این دو خط با هم ناپدید می‌شوند را نقطه ناپدید شدن می‌گویند. به عنوان مثال، یک ریل آهن یا جاده را بکشید. به این کار پرسپکتیو یک نقطه‌ای می‌گویند، زیرا خطوط همدیگر را در یک نقطه قطع می‌کنند. وقتی یک ساختمان را روی هر چیزی با یک نمای روبروی کامل بکشید، دو طرف طرح را می‌بینید. هر طرف نقطه ناپدید شدن خودش را در خط افق دارد. یکی به سمت راست و دیگری به سمت چپ ساختمان. این حالتی از پرسپکتیو دو نقطه‌ای است (به طرح دست راست توجه کنید). شمردن سمتها و طرحها کافی است، اجازه دهید بعضی ساختارها را با پرسپکتیو خطی بکشیم.

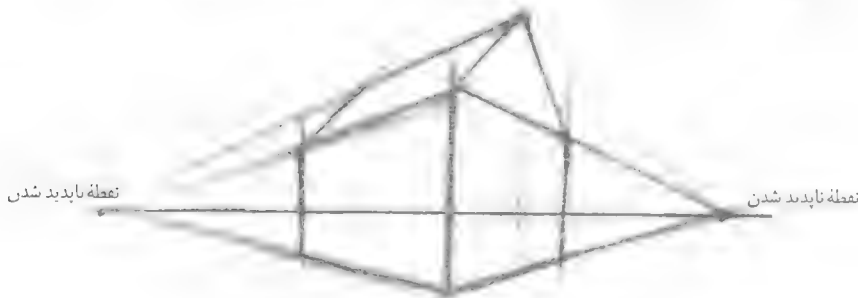


پرسپکتیو یک نقطه‌ای

برای نشان دادن پرسپکتیو یک نقطه‌ای نیازی به خطوط افقی ندارید. یک ردیف عمودی از درختان نیز از این قانون پیروی می‌کند. موضوعاتی که فضای یکسانی اشغال می‌کنند، مانند این درختان و سایه طرحهایشان هر چه بیشتر به سمت نقطه ناپدید شدن می‌روند، بنظر نزدیک تر بهم می‌آیند.

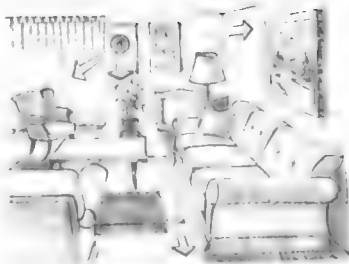
پرسپکتیو دو نقطه‌ای

این طرح نقطه ناپدید شدن را برای دو طرف ساختمان نشان می‌دهد. کشیدن خطوط از گوشه‌های بالا و پایین به سمت نقاط ناپدید شدن، خطوط ساختمان را نشان می‌دهد.



سپکتیو درون خانه

در ترکیبات درون خانه واقعاً نمی‌توانید خط افق را ببینید و این خط، خط دید شما است. یک نقطه را در مرکز دیدتان به عنوان نقطه ناپدید شدن انتخاب کنید و تمام خطوط اتاق و موضوع را به سمت دور از این نقطه و عقب آن بکشید. سپس از همان تکنیکی که در مناظر برای ایجاد عمق بکار بردید، استفاده کنید. ارزشهای رنگی روشن‌تر را در زمینه پشت و جزئیات بیشتر را در پیش زمینه بکار برید. فقط تفاوتها را ماهرانه‌تر و دقیق‌تر مشخص کنید زیرا فاصله خیلی زیاد نیست.



اجرای پرسپکتیو

این طراحی ساده مثال خیلی خوبی برای نشان دادن این است که چگونه پرسپکتیو به طرح عمق و جذابیت می‌بخشد. حصار در پیش زمینه و خطوط تلفن در زمینه پشت با پرسپکتیو یک نقطه‌ای و خود ساختمان با پرسپکتیو دو نقطه‌ای کشیده شده است. توجه کنید که نقطه ناپدید شدن برای حصار در این کاغذ نیست، و خیلی دورتر در سمت راست قرار دارد.



شان دادن فواصل

این خیابان شلوغ و بزرگ در شهر مثالی کلاسیک از پرسپکتیو یک نقطه‌ای است، اما این تکنیکی نیست که در این طراحی بکار برده شده است. همچنین موضوعات را روی هم پوش داده‌ام، مقیاسها را عوض کرده‌ام و ارزشهای رنگی فواصل را روشن کرده‌ام تا متوجه شوید این راهنندان بسیار طولانی است.

فواید کوچک بودن طرح

طرحهای کوچک برای ایجاد پرسپکتیو صحیح بسیار عالی هستند. اگر به این نما از یک پنجره بالا نگاه کنید، ارتفاع زیادی دارد.



طراحی سگها

سگها تنها بهترین دوستان انسانها نیستند، بلکه موضوع جالبی نیز برای هنرمندان می باشند. حتی افرادی که سگ ندارند، سگها را موضوعات جذابی برای طراحی می دانند زیرا در دسترس و جالب هستند و اندازه و شکلهای متفاوت زیادی دارند و می توانید هزاران طراحی از روی آنها بکشید بدون اینکه مجبور شوید یک سگ را دوبار بکشید!

سگ شکاری کوهستانی غربی

برای طراحی موهای بلند و مجعد این سگ ستیزه جو، از نوک یک مداد تیز استفاده کرده ام و خطوطم را ازادانه خمیده کشیده ام. سپس از کنار نوک مداد برای نواحی تیره موهای نرم تر پشت سگ استفاده کرده ام.



بوکسور

می توانید بگویید این یک سگ جوان با پاهایی بزرگ و باریک و گردن و سینه ای رشد نیافته است. این توله سگ را با رفتاری مانند بوکسورها کشیدم یعنی پوزه ای مربع، صورتی پهن و فکی مشخص. همچنین حالت کنجکاو آن را نیز دوست دارم، که در سر و ابرهای بالایش نشان داده شده است.

۱۶



سگ شکاری چک راسل

این نژادی موقتاً است، در نتیجه طرحهایم را هموار کشیدم و سپس با کنار مداد آنها را سایه زدم. برای قسمتهای تیره پشت و گوش از مدادی با نوک نرم و از خطوط روشن تر برای نشان دادن ماهیچه های زیر موهای سفید استفاده کردم.



سگ کله آلمانی

این نژاد گوشهای تیز و بزرگ، پوزه باریک و موهای ضخیم با پوششی سیاه بالای چشمانش دارد. پس از جدا کردن ارزشهای رنگی متوسط با مداد B، با استفاده از مداد B2 با نوک ضخیم در نواحی تیره مو خطوط عمودی و کوتاهی در جهت رویش مو، به طرف خارج و دور از چشم کشیدم.



سگ سکاری طلایی

این سگ پوششی نرم و بلند دارد که شکل زیرین سگ را پنهان کرده است. این بار خطوط بلند و افتاده دور کردن و فرمهای آزاد پیچ خورده دور سگ را با مداد HB کشیده‌ام. سپس چشمها و بینی را با سایه‌های تیره با مداد B2 برجسته کرده‌ام.

ایجاد تناسب



بلوک بندی: با بلوک بندی ساده‌ترین شکلها که شکل کلی سر را می‌سازند شروع کنید. از کنار مداد HB استفاده کنید و با خطوط سریع زوایا را بکشید.



اصلاح کردن: سپس شکلهای اصلی را با قراردادن تعدادی خط درون آنها برای مشخص شدن طرح صورت و خط سوراخ بینی، اصلاح کنید. از همان تکنیک کمرنگ استفاده کنید.



سایه زدن: حال خطوط را اصلاح کنید و فرم آن را با بلوک بندی سایه‌های اولیه کامل تر کنید. از کنار و نوک مداد HB برای این مرحله استفاده کنید.



اضافه کردن جزئیات: از کنار و نوک مداد HB برای مشخص کردن موها و تکمیل سایه‌ها استفاده کنید. از نوک تیز مداد B2 برای سایه‌های عمیق استفاده کنید.

طالعه موضوع طراحی

با وجود اینکه همه سگها ساختار اسکلتی مشابهی دارند، اما تفاوت‌های زیادی بین نژادهای مختلف وجود دارد که در طراحی باید به آن توجه کنید. موضوع را به خوبی نگاه کنید. مدل زنده با عکس تفاوتی ندارد، و سعی کنید دو نسخه از رفتار واحدی که می‌بینید بکشید. پوزه گرد است یا مربع؟ گوشها مستقیم به سمت بالا هستند یا آویزانند؟ گرد هستند یا تیز؟ مو بلند و صاف، کوتاه و مجعد، زبر یا نرم است؟ سپس هنگامی که آماده طراحی هستید، مراحل چارت صفحه قبل را دنبال کنید و بعضی از تکنیکهایی را که در آن صفحه توضیح داده‌ام را بکار ببرید.



یک دختر و توله سگش

در اینجا تصمیم گرفتم تا یک طراحی تکمیل شده با زمینه را انجام دهم. از روی عکس کار کردم زیرا نه دختر بچه و نه توله سگ آنقدر می‌ایستند تا من طراحی‌ام را تکمیل کنم به کوچک کردن پای دختر بچه توجه کنید.

شروع به طراحی پرتره

سر و صورت نقطه شروع خوبی برای طراحی انسانها هستند. شکلها نسبتاً ساده‌اند و اندازه‌گیری پرترها آسان است. و همچنین طراحی پرترها جذاب است. هنگامی که به پرتره‌ای نگاه می‌کنم که خودم آن را طراحی کرده‌ام و مشابه فردی است که او را طراحی کرده‌ام، مخصوصاً موقعی که آن فرد از نزدیکان من باشد، احساس خوشنودی فراوانی می‌کنم. پس چرا با بچه‌ها شروع نکنیم؟

طراحی پرتره بچه‌ها

هنگامی که طراحی اجزا را تمرین کنید، برای کشیدن پرتره کامل آماده‌اید. ممکن است مایل باشید از روی عکس طراحی کنید، چون بچه‌ها بندرت برای مدت طولانی یک جا می‌نشینند. اجرا را با دقت مطالعه کنید و سعی کنید آنچه را واقعاً می‌بینید بکشید، نه چیزی را که فکر می‌کنید چشم یا بینی باید آن شکل باشد. اما اگر طراحی‌تان خیلی عالی نشد، دلزده نشوید. فقط تمرین کردن را ادامه دهید.

شروع با یک عکس خوب

هنگامی طراحی از عکسها را ترجیح می‌دهم، آنها‌یی را که حالتی راحت و رسمی دارند انتخاب کنم. همچنین سعی می‌کنم نمای نزدیکی از صورت را بگیرم تا بتوانم به راحتی اجزای صورت را مطالعه کنم. این عکس پسر ۲ ساله و نیمه و برای طراحی مناسب است.



طراحی خطوط راهنما

ابتدا برای شکل سر یک بیضی کشیدم و یک خط عمودی مرکزی خیلی کم‌رنگ کشیدم. سپس خطوط راهنمای افقی را با توجه به چارت بالای صفحه اضافه کردم و طرح کلی اجزا را اجرا کردم. هنگامی که از طرح کلی راضی شدم، خطوط راهنما را پاک کردم.

تمام کردن پرتره

با کنار مداد شروع به جدا کردن ارزشهای رنگی متوسط نواحی سایه زده شده کردم، فشار مداد را به آرامی دور چشمها، بینی و یقه زیاد کردم. برای تیره‌ترین سایه‌ها و موهای سیاه و صاف کاج از کنار مداد B2 استفاده کردم و خطوط را رویهم کشیدم و تعدادی موهای ریز در طول پیشانی با نوک تیز مداد اضافه کردم.



تناسب بچه‌ها

برای تقسیم سر بصورت افقی از وسط خط راهنما بکشید، سپس نیمه پایینی را به چهار قسمت تقسیم کنید. برای قرار دادن چشمها، بینی، گوشها و دهان مانند مثال از خطوط راهنما استفاده کنید.



۱/۲

۱/۴

جدا کردن اجزای صورت

پیش از طراحی یک پرتره کامل، سعی کنید اجزا را جداگانه بکشید تا حس شکلها و فرمها را بدست آورید. به صورتها در کتابها و مجلات نگاه کنید و تا جایی که می‌توانید پرتره بکشید.



ایرادات معمول در تناسب

تقریباً موارد کمی در این طراحیهای سر گاج اشتباه هستند. آنها را با عکس صفحه قبل مقایسه کنید و ببینید آیا می‌توانید اشکال آنها را پیش از خواندن متن متوجه شوید



کردن باریک: گاج گردنی باریک دارد، اما نه اینقدر باریک. به عکس نگاه کنید تا ببینید گردن در چه محلی به صورت و گوشها رسیده است.

پیشانی کوتاه: بچه‌ها نسبت به بزرگسالان پیشانی‌های بلندتری دارند. با کوتاه کشیدن پیشانی سن گاج را بالا برده‌ام.

گونه‌های زیاد گرد شده: بچه‌ها صورتی گرد دارند اما آنها را مانند موش خرما نکشید. گوشها را گرد بکشید نه تیز.

خطوط صاف: برای مژه‌ها مژه‌ها نباید مانند میله‌های چرخ صاف و مستقیم باشند. و دندانها را مانند یک شکل بکشید! سعی نکنید هر دندان را جداگانه بکشید.

طراحی سر بزرگسالان

تناسب سر یک بزرگسال نسبتاً با سر یک بچه متفاوت است، اما پروسه‌های طراحی آنها مشابه است. خطوط راهنما را طراحی کنید تا اجزا را قرار دهید، و با کشیدن شکل‌های اولیه شروع کنید. و نمای نیم رخ را فراموش نکنید. اجزای صورت بزرگسالان از کنار برای طراحی بسیار جالب است، زیرا به راحتی می‌توانید شکل ابرو، طرح بینی و فرم لبها را ببینید.



نشان دادن حالت و احساس

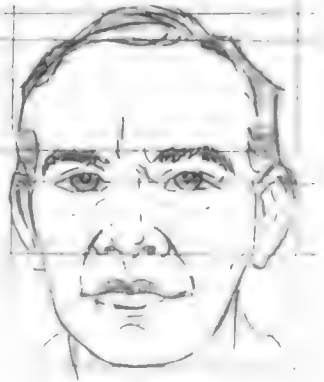
من از طراحی حالات و احساسات مختلف در چهره افراد لذت می‌برم، مخصوصاً احساساتی که خیلی زیادند. چون اینها فقط طراحی هستند نه پرتره‌های عادی، طوری طراحی کرده‌ام که به آنها انرژی ببخشد و بنظر بیاید که خود پرتره‌این حالت بوده است، و دوربین این حالت را دقیقاً در آن لحظه ثبت کرده است. من معمولاً با زمینه‌ها اذیت نمی‌شوم، من نمی‌خواهم که چیزی حالت پرتره مرا تحت تأثیر قرار دهد. اما گردن و شانه‌ها را می‌کشم تا طراحی حالت شناور در فضا پیدا نکند.

طراحی نیم رخ

من این اجزای برجسته را دوست داشتم در نتیجه وی را از نیم رخ کشیدم. از کنار و نوک مداد HB استفاده کردم.

تناسب بزرگسالان

دنبال تناسبهایی بگردید که طراحیتان را به صورت واحد و هماهنگی در بیاورد؛ به فاصله بالای سر تا چشمها، چشمها تا بینی و بینی تا چانه توجه کنید. نگاه کنید که چگونه دهان بین بینی و چانه قرار دارد و گوشها در برابر چشمها و بینی قرار دارند.



حالت شوک زده

هنگامی که می‌خواهم حالتی را خیلی اثر گذار نشان دهم، روی خطوط دور چشمها و دهان تکیه می‌کنم. ارائه شکل کامل و گرد عنبیه و نمایش پلکها و دهان باز حالت شوک زده را نشان می‌دهد.



خوشحال

بچه‌ها ترکیب ملایمی دارند، در نتیجه این خطوط لبخند زدن را نسبتاً دقیق کشیده‌ام. با کنار مدادم سایه‌های روشنی دور دهان برای نشان دادن چین‌ها کشیده‌ام، و چشم‌ها را نیز کمی باریک کشیده‌ام تا نشان دهم چگونه لبخند زدن ماهیچه‌های چانه را می‌کشد.

تمجب زده

در اینجا بسیاری از قسمتهای صورت را سفید باقی گذاشته‌ام تا توجه به سمت چشم‌ها و دهان جلب شود. از نوک مداد برای خطوطی که حالت را نشان می‌دهند و از کنار مداد برای توده موهای سیاه استفاده کرده‌ام.



اطلاعاتی برای هنرمند

اگر توانستید عکسی از آن حالتی که می‌خواهید پیدا کنید، سعی کنید در آینه نگاه کنید و آن حالت را اجرا کنید و سپس از خودتان طراحی کنید.

تماشای بچه ها لذت بخش است، و آنها موضوعات جالبی برای طراحی هستند. هنگامی که در حال فعالیت هستند باید خیلی سریع از آنها طراحی کنید (احتمالاً به همین دلیل طراحیهای زیادی از بچه ها در هنگام خواب وجود دارد). اگر خودتان بچه ندارید با دفتر طراحیانتان به ساحل یا پارک بروید و طرحهای سریعی از بازی بچه ها بکشید. اگر بچه ای را که از او طراحی می کنید نمی شناسید، گاهی این کار به شما کمک می کند. زیرا از این راه شما نقطه نظر خودتان را از آن بچه ارائه کرده اید.



صاف بودن خطوط

یک خط کانتوری ساده و هموار برای تمرین تناسب و هماهنگی چشم و دست جالب و عالی است. منظور این است که بدون اینکه مدادتان را بلند کنید یکسره طراحی کنید. مگر اینکه در مواردی که مجبور هستید دستان را بلند کنید، طراحی کانتوری را از هر جا می توانید شروع کنید اما من معمولاً با صورت شروع می کنم، سپس به آرامی شکل را ادامه می دهم. اگر به انتهای خطی رسیدید، آنگاه به عقب برگردید تا به یک ناحیه جدید برسید و از آنجا دوباره شروع کنید.



تناسب کودک نوپا

کودکان نوپا تقریباً چهار برابر سرشان قد دارند، که سرشان را نسبتاً بزرگ نشان می دهد.

کشیدن طراحیهای سریع

احساسات بچه ها در رُستها، حرکات و حالتها آزادانه تر و انعطاف پذیرتر از بزرگسالان است، برای اینکه خیلی روی طراحی کار نکنم سریع طراحی می کشم. ابتدا موضوع طراحی را چند دقیقه با دقت نگاه می کنم و سپس چشمهایم را می بندم و آنچه را دیده ام، تصور می کنم. بعد چشمهایم را باز می کنم و از حافظه ام آنچه را دیده ام، طراحی می کنم. این کار باعث می شود طراحی را خیلی پیچیده نکنم. مانند بچه ها که ساده هستند. این مدل را امتحان کنید؛ بسیار جالب است.

نشان دادن سن

این موضوع مخصوصاً را انتخاب کردم چون احساس شاد دختر را که با خجالت نقاشیش را نشان می داد دوست داشتم. او جوان است، اما یک کودک نو پا نیست، در نتیجه سر و پاهایش در تناسب نسبت به بدن از یک بچه کوچکتر مشخص ترند.





تمرین پرتوها

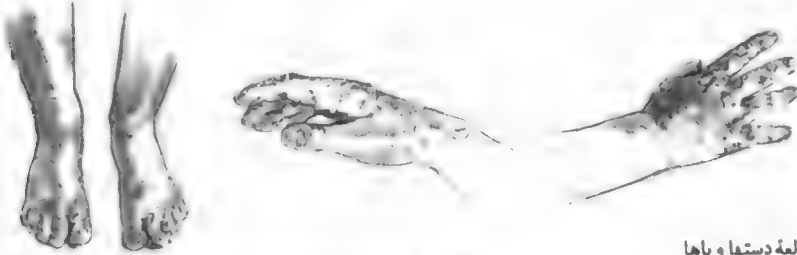
این یسریجه مثال خوبی برای یک کودک نوپا است. قدش چهار برابر سرش است و دست و پاهایش جاق است. کفشهایش مقداری برای پاهایش بزرگ است و نیز آنها را همینطور کشیده‌ام. و برای اینکه نشان دهم یک روز تابستان بوده است، او را روشن سایه زده‌ام. و نواحی اطرافش را سفید باقی گذاشته‌ام که نور خورشید را نشان دهد.

چگونگی نمایش طرح برای اینکه مطمئن شوید دخترها در مرکز توجه قرار دارند، آنها را دقیقاً جلوی کار کشیده‌ام، در نتیجه وجود آنها مناظر پشت را کوتاه‌تر نشان می‌دهد.



پراحی تفاوتها

به جز اینکه قد بچه‌ها چند برابر سرشان است موارد دیگری نیز وجود دارد که باید به آنها توجه کرد. تناسبهای صورت آنها با بزرگسالان متفاوت است، و دست و پاها ی چاق تر و انگشتان و پنجه‌های کوچکتری دارند. معمولاً شکمی نسبتاً برآمده دارند و فرم آنها در حالت کلی گرد و نرم است. هنگامی طراحی بچه‌ها مداد را نرم و راحت بگیرید و خطوط را آزاد و راحت بکشید.



مطالعه دستها و پاها

این طراحان از دست و پای بچه‌ها را مطالعه کنید و سپس آنها را با خودتان مقایسه کنید. انگشتان بچه‌ها کوتاه و چاق با شکلی تقریباً مثلثی است. پاهایشان نرم و گوشه‌تالو یا شکل مربعی است.

پای کار

بازیکنان بیس بال برای یک لحظه پیش از پرتاب کردن توپ روی یک پا تعادلشان را حفظ می‌کنند، در اینجا یک (C) خمیده برای نشان دادن خط فعالیت کشیده‌ام، تا نشان دهم که دو سمت بالا و پایین این انحنای تعادل بازیکن را حفظ کرده‌اند.



یکی از موضوعات دلخواه من برای طراحی فعالیت‌ها فیگورهای ورزشی است. با وجود اینکه از تماشای مسابقات لذت می‌برم، بندرت از روی مدلهای زنده طراحی می‌کنم؛ ترجیح می‌دهم از روی عکسها کار کنم که فعالیت را برای من نگه داشته‌اند! طراحی را با کشیدن خط ساده‌ای بنام خط فعالیت شروع می‌کنم، که معمولاً خطی خیده یا مورب است که حرکات عمومی بازیکن را دنبال می‌کند. سپس بقیه فیگور را دور این خط می‌کشم، توجه زیادی به حالتی که بدن، تعادلش را حفظ کرده است، داشته باشید. اگر بنظر ورزشکار در حال افتادن باشد این حالت درست نیست!

چرخیدن

چوگان‌بازان روی هر دو پاهایشان تعادلشان را حفظ می‌کنند، و چوب را در حرکتی نیم‌دایره‌ای می‌چرخانند. این C تغییر یافته (برای پاها چرخشی بیشتر را اضافه کردم) حالت حرکت بازیکن را کاملاً نشان می‌دهد.





بخش دوم

طراحی درختان

نوشته ویلیام اف. پاول



ویلیام ف. پاول از شما دعوت می‌کند تا به دنیای هنریش بیایید تا به شما نشان دهد که چگونه درختان زیبایی طراحی کنید و علاوه بر این درباره سایه زدن، بافت، ترکیب و پرسپکتیو نیز به شما اطلاعاتی می‌دهد. در این کتاب او شماری از تکنیکهای طراحی و اثرهای خاص آنها را مرحله به مرحله برای تکمیل طراحی شما توضیح می‌دهد.

در آخر شما طراحیهای زیبا و قابل تحسینی از درختان را خواهید دید و می‌توانید از آنها کپی کنید! یاد بگیرید که چگونه با بلوک بندی به شکل اولیه نزدیک شوید سپس بیاموزید که چگونه مرحله به مرحله کارتان را با توضیحات واضح هر مرحله تکمیل کنید.

پروژه‌های طراحی را ادامه دهید، و فرم مورد نظرتان را با استفاده از سایه زدن بدست آورید.



درختان

نوشته ویلیام، اف، پاول

کمیته‌هایی را که در درختان معمولاً تحسین می‌کنیم، خصلت‌هایی است که آنها را در جودمان و دیگران ارزشمند می‌دانیم. قدرت، وقار و استقامت. شاید به همین دلیل است که بصورت طبیعی آنها را موضوعات هنرمندانه‌ای می‌دانیم. و به خاطر اینکه در هر جایی درخت وجود دارد همیشه موضوعی برای طراحی وجود دارد. در این کتاب، پروسه‌های مرحله به مرحله طراحی انواع مختلفی از درختان، از بلوک بندی ابتدایی شکلها گرفته با اضافه کردن جزئیات نهایی را می‌آموزید. همچنین درباره شکل‌های ابتدایی درختان، سببهای برگها، اصول سایه زدن، ترکیب و پرسپکتیو نیز می‌آموزید. علاوه بر این نکاتی در مورد الگوی طراحی ریشه، شاخه‌ها، تنه درختان - حتی درختهای افتاده - و تکنیک‌های ساده‌ای برای سانه طرح و شاخ و برگهای روی زمین نیز فرا می‌گیرید. با کمی تمرین، می‌توانید گونه‌های مختلفی از درختان را طراحی کنید که هر کدام از آنها خصوصیات خاص و منحصر به فرد خود را دارا باشند.



نوشته ویلیام اف. پاول
آنچه از این کتاب می آموزید...



طراحی در ختان مختلف به صورت جذاب مرحله به مرحله

مواد و تکنیکهای مورد استفاده از طراحی شکلهای کلی گرفته تا سایه ها و پایان دادن به کار

گونه مدادها را انتخاب کنیم و هر کدام از مدادها چه خطوطی را بوجود می آورند.

چگونگی بوجود آوردن عمق در طرحان با استفاده از کنتراستها و تکنیکهای مختلف

تکنیکهایی مانند تغییر فشار مداد، هاشورزدن و برجسته نمودن برای طراحی طبیعی.

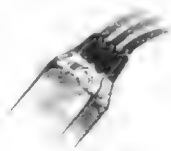
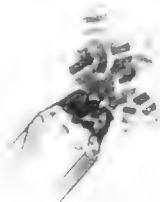


خلوط و بافتها

تکثیرهای مختلفی برای ارائه خلوط و بافت‌هایی که در مناطق می‌بستد، وجود دارند. با یک کانر یا تیغ نوک مدادهاسان را مانند قلم، با هموار یا دندانه‌دار برسانند؛ این نوکها خلوط، بافت و لکه‌هایی منحصر به فرد ایجاد می‌کند. برای عبور ضخامت خلوط‌تان، جهت آنها را عوض کنید یا زاویه مدادی را که در دست گرفته‌اید، تغییر دهید.



از یک تیغ برای تبدیل ردن نوک کرد مداد به نوک
قلم مانند استفاده کنید



شکاف‌هایی در مداد بین برای خلوط بافت
یکسان ایجاد کنند.

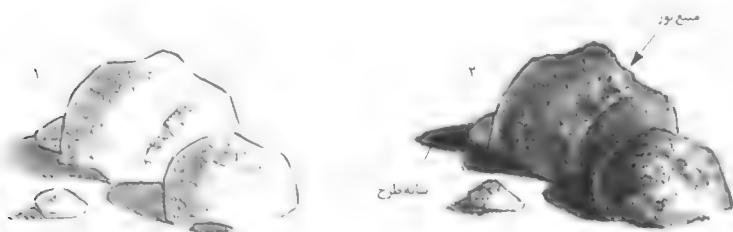
برای ایجاد شاخ و برگ‌های زیادی مانند این نمونه، از یک مداد HB برای طراحی طرح ساده درخت استفاده کنید. سپس شکتهای کوچکتر را در شاخ و برگها ایجاد کنید. در مرحله آخر، از خلوط دانه‌ای ممبد برای مشخص کردن برگهای نازک استفاده کنید. برای ایجاد کنتراست بین شاخ و برگها و زمینه، زمینه را با خلوط عمودی یکسان سایه بزنید.



به محل و الگوی برگها برای طراحی
حالت عمومی درخت توجه کنید.

برای ایجاد کنتراست از خلوط روشن
عمودی استفاده کنید

برای سنگهای زیر، طرحی ابتدایی بکشید. سپس آن را در جهات مختلف سایه بزنید تا شکل گرد و بافت ناهموار آن مشخص شود. سایه‌های طرح را فراموش نکنید؛ آنها در جهت مخالف سمتی که نور به سنگ می‌تابد ظاهر می‌شوند. سایه‌ها را تیره‌ترین و همواره‌ترین ناحیه طراحی بکشید.



مراحل بالا را و سمت راست ادامه دهید تا بافت ناهموار و زمخت سطح درخت ایجاد را نشان دهید. توجه کنید که سایه طرح کمتر دیده می‌شود زیرا منبع نور تقریباً بالای آن قرار دارد.



اهمیت ارزشهای رنگی

ارزش رنگی به معنی نسبت روشنی و تیرگی رنگ با سازهی است. به دلیل اینکه تفاوت میان تیرگیها و روشنیها به طرح فرم می دهد ارزشهای رنگی در طراحی و نقاشی مهم هستند در طراحی با مدل شکل موضوع مشخص می کند که چه ارزش رنگی در یک باشد تا به طرح فرم دهد.

یوچه: اگر ناحیه ای را خیلی تیره کند، ممکن است جدا از بقیه عناصر و خارج از طرح به نظر نیفتد. چگونه تفاوتی ارزشهای رنگی در تنه درخت در سمت راست به تنه، یافت داده است.

مانند مرحله ۱ تنه درخت را با خطوط ساده با نوک ضخیم مداد HB شروع کنید. در مرحله ۲ سایه زدن ارزشهای رنگی متوسط را با کنار مداد HB شروع کنید. در آخر با سایه زدن ارزشهای رنگی تیره برای نشان دادن گردی، شیارهای درون پوست درخت و شاخه های پیچیده ادامه دهید. بعضی نواحی را سفید باقی بگذارید تا اثر نور را در تنه و شاخه ها نشان دهند.



در منظره ریز، درخت سمت راست تغییر بی در ارزش رنگی دارد، که به س فرم و عمق می دهد. درخت روشن تر در سمت چپ تغییر ارزش رنگی کمتری دارد. ارزشهای رنگی متفاوت در قراردادن موضوعات در محلهای متفاوت نیز مؤثرند. به همین دلیل موضوعات تیره تر، نزدیک تر و موضوعات روشن تر دور تر از بیننده به نظر می رسد. در این طراحی، ارزشهای رنگی روشن تر برای دور نشان دادن درختهای کاج استفاده شده اند و بر عکس اگر عناصر پیش زمینه روشن بودند (به صفحه ۳۱ مراجعه کنید).

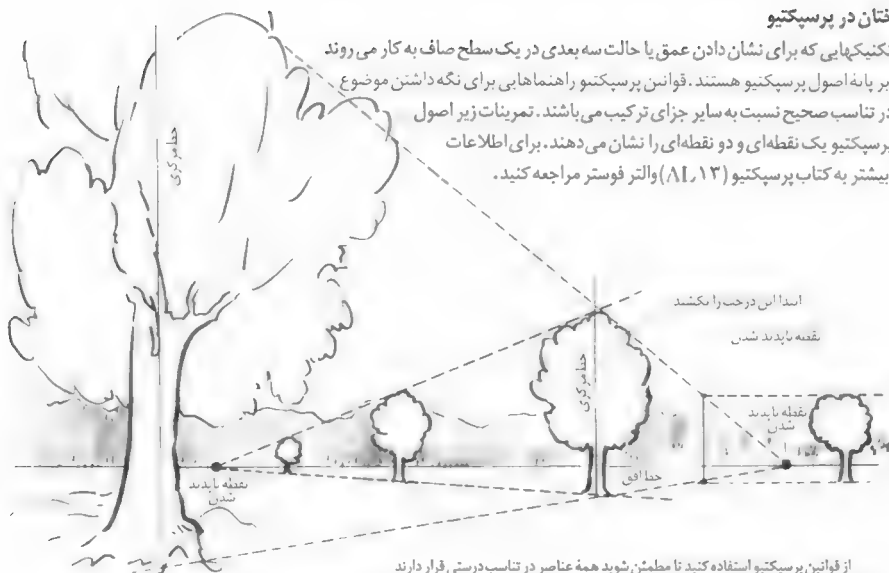
ارزشهای رنگی روشن این درخت را دور تر نشان می دهد.



نماز نیست برای اینکه طراحان جالب باشد حتماً تک برگها را بکشید. در این تکنیک بیشتر برگها، در سایه زدن و طرحهای ساده بوجود آمده اند.

ختان در پرسپکتیو

تکنیکهایی که برای نشان دادن عمق یا حالت سه بعدی در یک سطح صاف به کار می‌روند بر پایه اصول پرسپکتیو هستند. قوانین پرسپکتیو راهنماهایی برای نگه داشتن موضوع در تناسب صحیح نسبت به سایر جزای ترکیب می‌باشد. تمرینات زیر اصول پرسپکتیو یک نقطه‌ای و دو نقطه‌ای را نشان می‌دهند. برای اطلاعات بیشتر به کتاب پرسپکتیو (۱۳، ۸۱) والتر فوستر مراجعه کنید.



از قوانین پرسپکتیو استفاده کنید تا مطمئن شوید همه عناصر در تناسب درستی قرار دارند

تمام موضوعات هر چه به سمت عقب تر و به طرف افق می‌روند، کوچک تر به نظر می‌رسند. برای طراحی درختان در تناسب صحیح نسبت به یکدیگر از بعضی ابزارهای پرسپکتیو استفاده کنید. ابتدا، یک خط برای نشان دادن افق بکشید. سپس دو خط راهنما یکی از بالای درخت و یکی از پایین آن با یک نقطه تلاقی در افق بکشید. سپس دو خط راهنما یکی از بالای درخت و یکی از پایین آن با یک نقطه تلاقی در افق بکشید. نقطه‌ای را که این دو خط به هم می‌رسند مشخص کنید. به این نقطه نقطه ناپدید شدن گویند. حال می‌توانید درختان را در هر جایی که بخواهید با این طرح (بین دو خط راهنما) در تناسب درست با اولین درخت بکشید. برای طراحی درختان دیگر، نقطه دیگری در جایی در طول خط افق قرار دهید و بالا و پایین خط راهنما را مانند نمونه‌های قبلی مشخص کنید. حال می‌توانید بقیه درختان را در این طرح بکشید. همین قاعده را برای هر تعداد درخت که می‌خواهید تکرار کنید.

ترکیب پایین پرسپکتیو یک نقطه‌ای را نشان می‌دهد که فقط یک نقطه ناپدید شدن دارد به کوچک شدن اندازه درختان همینطور که به عقب به طرف نقطه ناپدید شدن می‌روند، توجه کنید.

نقطه ناپدید شدن



کلیسا و درختان دورتر نسبت به درختان پیش زمینه کوچک ترند و این باعث ایجاد عمق می‌شود

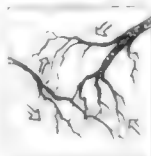
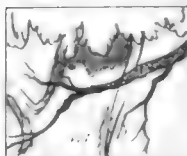
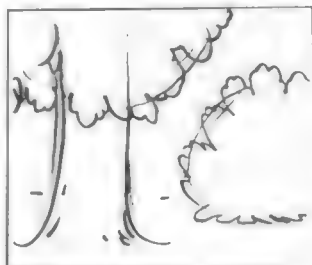
کیات تجسمی

در هنگام طراحی، عناصر را طوری ترتیب دهید که طرحی دلنشین یا یک ترکیب را ایجاد کند. طرح کلی با قرار دادن شکلها و خطوط مختلف تشکیل می شود. ترکیب باید طوری باشد که توجه بیننده را به مهم ترین ناحیه طراحی جلب کند. در مثال روبهرو، شکل فن مانند بالای درخت چشم را به سمت ناحیه تنه می کشد.

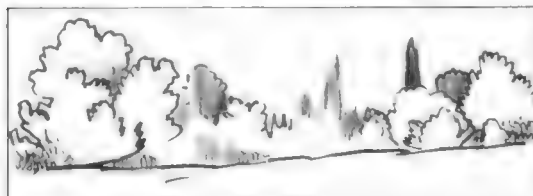


در زیر درخت سمت چپ در پیش زمینه است، ناحیه ای که نزدیک ترین فاصله را دارد. جهت عمودی تنه توسط شاخ و برگهای گرد در گوشه چپ تحت تأثیر قرار گرفته است. تعادل با قرار دادن بوته در سمت راست زمینه پشت بدست می آید. زمینه دورترین ناحیه منظره است.

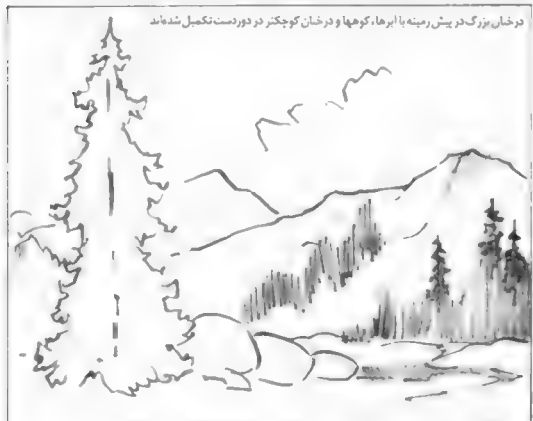
همینطور که در زیر نشان داده شده است، نمای نزدیک درخت می تواند بسیار جالب باشد. تعادل با خطوط متقابل بدست آمده است؛ که چشم را نیز به درون طرح هدایت می کنند.



در ترکیب مربعی زیر، خطوط متقابل شاخه ها نقطه ای کانونی برای درخت ساخته اند. (سعی کنید نقطه جذاب طرح را در جهت وسط کار قرار ندهید. نمونه عمودی سمت راست خطوط روان را که ریتم و تعادل بوجود آورده اند، نشان می دهد.



درختان بزرگ در پیش زمینه با ابرها، کوهها و درختان کوچکتر در دور دست تکمیل شده اند



ترکیب افقی بالا نمای یک چشم انداز را نشان می دهد. درختان بزرگ سمت چپ با گروه درختان کوچک سمت راست در تعادل هستند. با قرار دادن عناصر بزرگ در سمت چپ و راست، وسط کار آرام به نظر می آید.

آرچه‌ها و یادداشته‌ها

از آنجایی که بسیاری از گونه‌های درختان مشابه هم هستند، بهترین راه تشخیص دادن آنها از هم طراحی آنها است. آنها را با دقت مشاهده کنید و سپس مشخصات و حالت‌های هر کدام را بکشید. از مشاهداتتان یادداشت بردارید تا در هنگام طراحی بتوانید از آنها به عنوان منبع استفاده کنید.

برای کمک به طراحی‌تان، یک کتابخانه شخصی از عکس درختان از کتابهای راهنما و مجلات جمع‌آوری کنید. به این مجموعه بایگانی هنرمند می‌گویند.



درخت فاس سفید

پوست کرم‌روشن



گاهی پوست درختان شکاف می‌خورد

طراحی از روی کتابها و مجلات کاری با ارزش است و آن را برای اینکه صحنه‌هایی را خلق کنید مفید خواهید یافت. یک مداد و دفتر طراحی با خود حمل کنید و انواع از درختان را از طبیعت درون آن بکشید.

کاج سفید پیچ خورده



زمسه روشن



در دفتر حلا احسان جزئیاتی مانند بافت تنه درخت، الگوی برگها، شکل سوزن‌ها، اطلاعاتی درباره تنه و سایر موارد روی درخت یا دور آن را توضیح دهید. درباره جزئیات به اندازه کافی یادداشت بردارید طوری که درخت را تقریباً ثبت کنید.



کاج شکری (۲۰۰ تا ۲۲۰ فوت ارتفاع دارد)



خوشه‌های پنجه سوزنی



شکل اولیه برگ



مخروط سه

سه



درختار سن

خطوطی بکشید که شکل هر تنه را ادامه دهند

شکلهای ساده شروع کنید

هنگامی که درختان را از کتاب یا از نمونه رنده طراحی می کنید، ابتدا شکلهای اولیه را با خطوط طراحی ساده بکشید. برای مثال، این درخت با خطهای مستقیم برای تنه و شاخه ها و خطوط خمیده برای گروه برگهای بزرگ طراحی شده است.

ارزشهای رنگی تیره

را ساده کنید



شکلهای اولیه را بلوک بندی کنید



شکلهای را اصلاح کنید



در مرحله ۱ شکلهای ابتدایی را با نوک مداد HB بکشید. در مرحله ۲ شکلهای را اصلاح کنید. مانند مرحله ۳ از یک مداد B2 برای سایه زدن نواحی تیره پشت شاخه ها که ایجاد عمق می کند استفاده کنید. سپس در مرحله ۴ اضافه کردن ارزشهای رنگی تیره را ادامه دهید و کشیدن برگها را شروع کنید. توجه کنید تغییر ارزشهای رنگی در طراحی نهایی ایجاد عمق می کند. و برای تمام کردن طراحی جزئیات مناظر را اضافه کنید.

برگها را با خطوط کوتاه و خمیده ارائه دهید



عناصر منظره باعث می شوند درخت استقرار یافته به نظر بیاید

خطوطی روئس - گستر
مدر بکشد

شکل درختان بصورت عجیبی تغییر می کند، بعضی از آنان بلند و باریکند و بعضی دیگر کوتاه و عریضند. برای اینکه کیفیت خوبی به طراحان بدهید، باید بسیاری از تفاوت های دقیق را نشان دهید - مخصوصاً در خانواده درختان، هر درختی خصوصیات و الگوی رشد خاص خود را دارد، شکل درختان مختلف را در این صفحه و ۳ صفحه بعد مطالعه کنید.

درختان کاج همیشه سبزند، و برگ های سوزنی دارند و میوه های مخروطی شکل تولید می کنند. درختان کاج گونه های زیادی دارند مانند شوکران، صنوبر - که شکلهای متفاوتی دارند. خلوط و ساب هاینان را با گونه های متفاوت درختان نطبق دهید.



کاج اسقف

کاج نه سفند

ابتدا درختی که می خواهید طراحی کنید را مطالعه کنید، و در ذهنتان آن را به شکلهای ابتدایی تجربه کنید به عنوان مثال، شوکران کوهی از یک مثلث طراحی می شود ولی کاج اسقف مشکل از شکلهای بیضوی است. از مداد B2 برای کشیدن طرح درخت و ارائه ارزشهای رنگی متوسط استفاده کنید. و برای نواحی تیره مداخلان را با B2 عوض کنید.



سرخ جوب
عول بیکر

صنوبر فرم

شوکران کوهی

کاج باندروسا

درختان برگ پهن - مانند راش، افرا و بعضی از بلوطها - برگهای پهن و عریضی دارند، کل تولید می کنند و در هر پاییز برگهایشان می ریزد. تفاوتی را که در این نمونه ها نشان داده شده است، مطالعه کنید. همزمان که طراحی می کنید به تکنیکهایی که روی برگهای درختان کار شده است، دقت کنید ابتدا تنه را طراحی کنید و سپس شکلهای عمومی هر گروه از برگها را پیش از سایه زدن شاخ و برگها، بکشید.



نمونه از شاخ و برگهای میوه کم و ضخیمی در افرا میوه آورده است

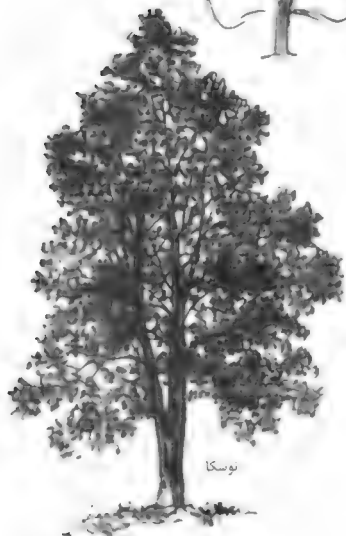


افرای قرمز

از کنار بوک مداد باری طرح شکلهای اسلیمی استفاده کنید



در اینجا شاخ و برگ درخت کم تراکم تر است و شاخه ها و تنه قابل مشاهده اند



بوسکا



بلوط سفید امریکایی

در این صفحات انواعی از خانواده درختان ارائه شده است. به تفاوت‌های موجود بین شکلهای و بافتهای تنه‌ها و برگها دقت کنید.

برای طراحی این درختان به مداد گرد HB و مدادهای طراحی تخت نیاز دارید. برای بلوک بندی کمرنگ خطوط راهنما از طرحهای کوچک استفاده کنید. خطوط متفاوتی را برای ایجاد ظاهر یکسان در هر درخت تجربه کنید

برگهای ناز از شاخه‌ها بصورت شعاعی درآمده‌اند



برای ایجاد بافت تنه و شاخه‌ها

از خطوط کوتاه و ضخیم

استفاده کنید

درخت حشری



برای طراحی برگهای درخت

نارنگی با مداد ضخیم HB

خطوط کوتاه و سریع بکشید

درخت نارنگی



برای طراحی برگهای درخت

گاهی تنه درخت شکافه شده است

درخت نارنگی



طرح درختانی را که دوست دارید بکشید مطالعه کنید. شکل‌های ابتدایی را با کنار مداد بلوک بندی کنید، خطوط را ساده و نرم بکشید. سپس، اجزای یکسان مانند شاخه‌ای بی برگ و رها یا خوشه‌ای از شاخ و برگ را اضافه کنید. برای ایجاد بافت، سعی کنید جهت خطوط و زاویه در دست گرفتن مداد را تغییر دهید.



برای طراحی سرو مونتری از خطوط زخم و برای بید
مجنون از خطوط نازک و دقیق استفاده کنید

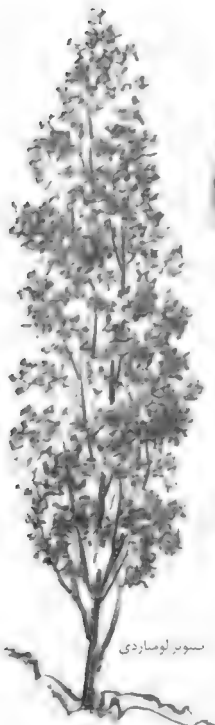
سرو مونتری



صوبور با
مخروط‌های سر



سد مجنون



صوبور لوماردی

صوبورها با مخروط‌های تنز از قدیمی ترين
درختان هستند جمعی از آنها بیش از ۲۵۰۰
سال عمر کرده‌اند.



برای طراحی سوزن‌ها از نوک
تنز مداد HB استفاده کنید. ارزش‌های
رنگی تیره باید با کنار مداد HB اجرا شوند

شکل شاخ و برگ و تنه درختان

همانند تفاوت شکل درختان، تفاوت بین شاخه‌ها و برگ آنها نیز برای مشخص کردن خصوصیات هر درخت مهم است. به تفاوت‌های ظریف بین درختان گوناگون توجه کنید. ترکیب شاخه‌های درختان توده درخت را می‌سازد و تفاوت‌های کم بین اشکال درختان برای نشان دادن خصوصیات هر درخت مهم می‌باشند.



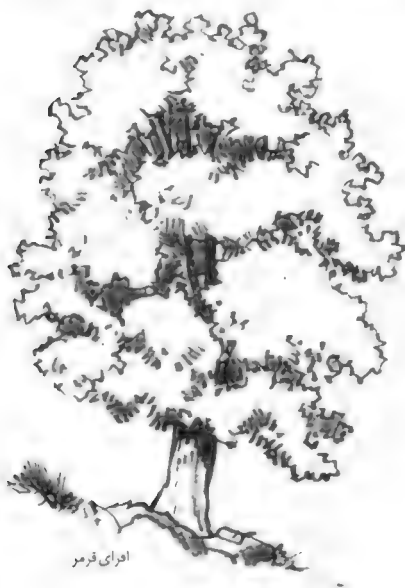
با مقایسه بین درختان فان، صنوبر داکلاس بکپارچه و مستحکم است. گاهی شاخه‌ها روی این صنوبر می‌افتند که بعضی اوقات به آن "شوکران" گویند. درختان فان همچنین در سیستم شاخه‌ای آسان و قابل تشخیص رشد می‌کنند که به آنها خصوصیت ظریفی می‌دهد.





درخت فاس جوان

افرای قرمز تنه‌ای عظیم و شاخه‌هایی مستحکم دارد که می‌تواند توده‌ی برگ‌ها را نگهداری کند. شکل زغال اخته‌ی غول پیکر، با شاخه‌های وسیع و شاخ و برگ‌های متراکمش زیبا و جذاب است. برای نگه داشتن چنین وسعتی تنه‌ی درخت به نظر کوچک می‌آید.



افرای قرمز

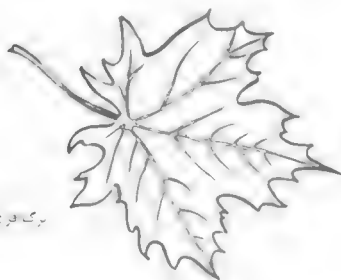


زغال اخته‌ی غول پیکر

برگها و گلپهای، رغال اخته سن انواع مختلفش مقداری متفاوت است. این حالت در بشیر خانواده‌ها صادق است. این تفاوت‌های ظریف را ارائه دهید تا طراحیتان به حالتی صحیح در بیاید.



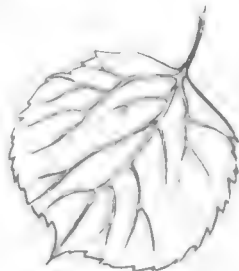
به تفاوت‌های برگ‌های افرا که در زیر نشان داده شده است، دقت کنید. با توجه اینکه همه آنها متعلق به یک خانواده‌اند اما هر کدام شکل و الگویی منحصر به خودشان دارند. هر برگ را طراحی کنید و دقت داشته باشید که بیش از طراحی رگبرگ‌ها، شکل‌های ابتدایی را درست ببلوک بندی کرده باشید.



افرای قرمز می‌تواند تا ۸۰ تا ۶۰ فوت ارتفاع یابد و به رنگ‌های با شکوه پاییزی درآید.



برگ افرا سیاه



برگ‌های اشنگ لزان شکلی گرد با لبه‌هایی دندانه‌دار دارند

تیه درختان

تیه درخت معمولاً به شکل استوانه‌ای کشیده است. به علاوه، شاخه‌ها نیز استوانه‌هایی کشیده‌ترند که از تنه امتداد یافته‌اند. برای مشخص کردن تغییر جهت تنه درخت خطوط بیضوی کمربندی دور تنه در نقاط استراتژیک بکشید.



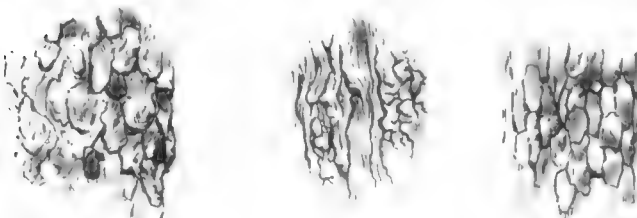
طراحی تیه‌های این صفحه را تمرین کنید. در مرحله اول از مداد HB برای طراحی کمربند شکلیهای ابتدایی و بیضی‌ها استفاده کنید. در مرحله بعد تنه را با اضافه کردن بیضی‌های بیشتر و سپس طراحی تعدادی خطوط خمیده برای مشخص کردن تغییرات سطوح اصلاح کنید. در مرحله آخر سایه زدن را با کنار مداد HB شروع کنید. سایه زدن را آنقدر ادامه دهید تا شاخه‌ها و گره‌ها نمایان شوند. برای اجرای نوآوری تیره از نوک ضخیم مداد B2 استفاده کنید.



تنه درخت فان در طرح زیر در مقایسه با الگوی خشن بلوط در انتهای سمت راست، نرم و هموار است. برای کشیدن تنه فان از کنار مداد HB استفاده کنید. فراموش نکنید که از بیضی‌ها به عنوان راهنما استفاده کنید.



الگوی پوسته‌ها بین خانواده بلوطها تغییر می‌کند. این تفاوت‌های طرح ریز به اندازه تفاوت در شکل برگ‌ها و شاخه‌ها، مهم هستند. برای اجرای پوسته بلوط از مداد HB نیز استفاده کنید. با خطوط راهنما شروع کنید و همزمان با تکمیل بافتها ارزشهای رنگی تیره‌تر را اضافه کنید. همه خطوط را آزاد و راحت بکشید تا طرحتان به نظر بی‌روح و سفت به نظر نیاید.



توجه داشته باشید که ارزشهای رنگی تیره برای مشخص کردن شیارها و ترکهای پوسته استفاده شده‌اند.

الگوی پوست بلوط

تنه پیر درخت زیر با استفاده از کنار مداد تیز HB و نوک گرد و ضخیم طراحی شده است. شکل را کم‌رنگ طراحی کنید و سوراخ را در آن قرار دهید. آنقدر سایه زدن را ادامه دهید تا بافتها و عمق مورد نظر بدست بیاید. دقت کنید که خطوطتان انحناها و درز و شکافهای تنه را دنبال می‌کند.



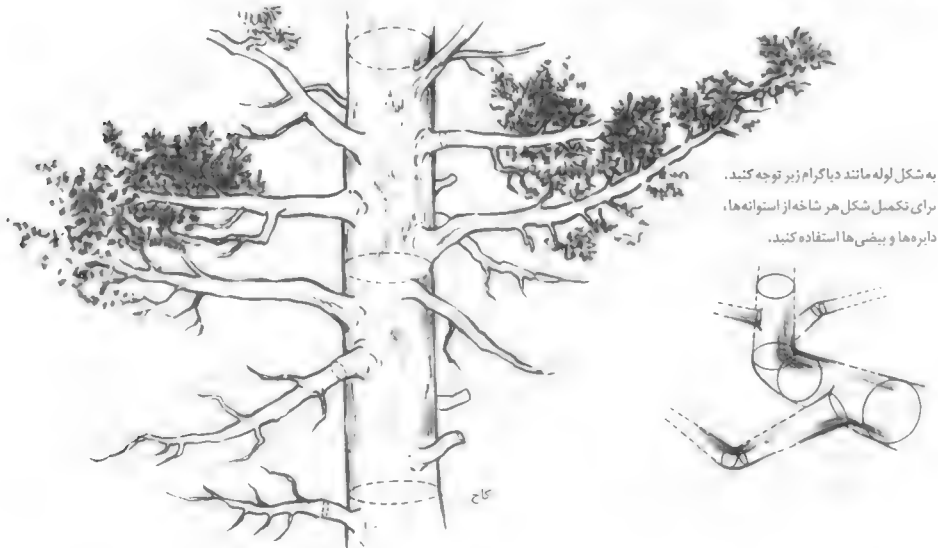
مسیر خطوط و ارزشهای رنگی برای سایه زدن بواحی در رفته درخت استفاده شده‌اند.

شاخه‌ها

همزمان که درختان رشد می‌کنند، بلندتر و ضخیم‌تر می‌شوند. به تفاوت‌های الگوی رشد گونه‌های مختلف درختان توجه کنید. در درختان با برگ‌های پهن، تنه درخت به شاخه‌های خمیده‌ی زیادی تقسیم می‌شود، اما در کاج‌ها تنه رو به بالا با شاخه‌های کوچک در فواصل منظم رشد می‌کند.



در مرحله ۱ طراحی ناهموار از هر شاخه بکشید، و نشان دهید در کجا جهتشان تغییر کرده است. از طرح‌ها به عنوان راهنمایی برای بلوک بندی شکل شاخه‌ها در مرحله ۲ استفاده کنید. در آخر، سایه‌هایی برای نشان دادن گردی شاخه‌های پیچیده اضافه کنید. خطوط سایه باید شکسته و فاصله دار باشند، زیرا سایه‌های ممتد و نرم موضوع را درخشان و متالیک نشان می‌دهند.



به شکل لوله مانند دیگر امزیر توجه کنید. برای تکمیل شکل هر شاخه از استوانه‌ها، دایره‌ها و بیضی‌ها استفاده کنید.

تمرین کردن به شما کمک می‌کند تا شاخه‌ها و برگ‌های طبیعی طراحی کنید. نگاه کنید چگونه این درختان با یکدیگر متفاوتند. شاخ و برگ‌های درخت بون جوان از خطوط کونا و ممتد تشکیل شده‌است. دقت کنید که شاخه‌ها رو به بالا رشد کرده‌اند. بافت برگ‌های درخت پنبه نیز مشابه بون است، اما شکسته‌تر، عرضی‌تر و نامنظم‌تر است. به الگوی شاخه‌های بی قاعده این درخت توجه کنید خطوط شاخ و برگ درخت فلفل مستقیم‌تر هستند تا حالت پوشیده آن را نشان دهند. دقت کنید که شاخه‌ها به سمت پایین نیز افتاده‌اند.



برای شاخ و برگ‌های بون جوان از مداد نوک تیز HB استفاده شده‌است.



از کنار مداد HB برای شاخ و برگ‌های درخت پنبه استفاده شده‌است.



از نوک ضخیم مداد HB برای برگ‌های درخت

فلفل استفاده شده‌است.

در مرحله ۱، هر طراحی را با طرح‌های کم‌رنگ شکل‌های عمومی درخت با نوک ضخیم مداد HB شروع کنید. هنگامی که شکل‌های ابتدایی صحیح شدند، از سایه‌های روشن برای ارزش‌های رنگی متوسط نشان داده شده در مرحله ۲ استفاده کنید. برای نواحی تیره از مداد B2 استفاده کنید و سایه‌های روشن را با نوک پاک‌کن خمیری در بیاورید.



درخت فلفل



بون جوان



برای ایجاد سایه‌های روشن در برگ‌ها از پاک‌کن خمیری استفاده کنید.

درخت پنبه

لگوی ریشه

ریشه‌های درختان به سمت پایین رشد می‌کنند و مانند تورموری هستند که درخت را مثل یک لنگر به زمین متصل می‌کند. الگوی ریشه پیچش‌ها و ناهمواریهایی دارد که آنها را برای طراحی جالب می‌کند. درختان پیر شکل پیچیده‌تری از درختان جوان دارند اما تمام انواع درختان می‌توانند با بلوک بندی خطوط ساده طراحی شوند. الگوهای ریشه نشان داده شده روی درختان بالغ را مطالعه کنید.



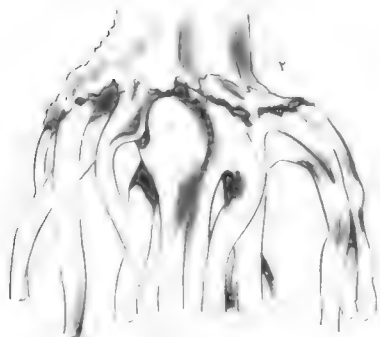
در مرحله ۱ با بلوک بندی کم‌رنگ شکلی با مداد HB شروع کنید. در مرحله ۲ شکل ریشه‌ها را اصلاح کنید و در مرحله ۳ فرم‌ها را ایجاد کنید. عمق ارزشهای رنگی را با فشار زیاد مداد برای ارزشهای رنگی تیره و فشار کم مداد برای ارزشهای رنگی روشن و متوسط تغییر دهید. درخت را به سمت بالا یا خطوط خمیده آندر سایه بزنید تا به تنه برسید. خطوط خمیده را با نوک مداد B2 بکشید تا فرم گرد ریشه‌ها را نشان دهد.

چمنهای دور ریشه را با کنار مداد طراحی کنید.
این کار درخت را متصل شده به زمین نشان می‌دهد.



بیشتر درختان در زمینهای پر از آب نمی‌توانند رشد کنند، اما سرو برهنه در مردابهای جنوب شرقی آمریکا گل می‌دهد. این الگوی غیرعادی ریشه برای طراحی جالب است.

در مرحله ۱ ریشه‌های رشد یافته به سمت پایین در آب بلوک بندی کنند و تنه را طراحی کنند. در مرحله ۲ سازه‌های اصلی را ایجاد کنند. سپس ارزشهای رنگی متوسط (بر عکس مراحل به‌مراتب قبل) اضافه کنند. از تیره‌ترین سایه‌ها برای مقایسه با عمق سایه‌ها بافت‌های دیگر استفاده کنند. بافت زمخت تنه را با نوک ضخیم و کنار مداد HB تکمیل کنند. از مداد مشابه برای طراحی انعکاس در آب استفاده کنند.



این سرو عرعدی ریشه‌های گیاهی دارد
که مشابه انگشتهای غولی است که از آب
بیرون مانده است.



ارزشهای رنگی و روشن‌تر برای طراحی
سروها در زمینه استفاده می‌شوند.



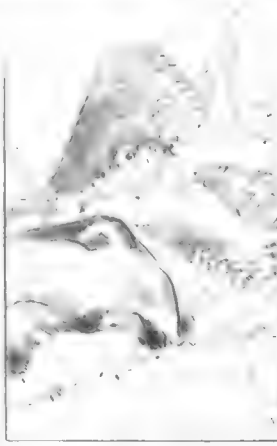
سرو برهنه

فتهای اصلی درخت و شاخ و برگها

بسیاری از عناصر می توانند در پایه یک درخت مانند سنگ، خزه، سرخس ها، شاخه های کوچک و برگهای مرده دیده شوند. طراحی از درختان هنگامی که آنها با انواعی از گیاهان و عناصر دیگر در منظره احاطه شده باشند، طبیعی تر به نظر می آید.



۱



۲



۳

خزه ها و سرخس ها گیاهانی رطوبت دوست هستند که اغلب نزدیک و روی درختان پیدا می شوند.

این نمایش عناصر مناظر مختلف خیلی دقیق است. در مرحله ۱ برای بلوک بندی موضوع از مداد HB تیز استفاده کنید. مانند مرحله ۲ سایه زدن پایه درخت و ارزشهای رنگی متوسط را با نوک ضخیم مداد HB شروع کنید.

مانند مرحله ۳ بافتهای گیاهان را با نوک مداد B2 اضافه کنید و برای تیره ترین سطوح و شکافها خطوط را با مداد اجرا کنید. آنقدر فرم و بافتها را اضافه کنید تا به حالت دلخواهتان برسید.



در بعضی از طراحیها، تنها نشان دادن یک زمینه از شاخ و برگها لازم است.

برای پایدار نشان دادن درختان در دامنه ها، در پایه آنها موضوعاتی را طراحی کنند. این طراحیها با اضافه کردن بونه ها، شاخه های کوچک، برگهای مرده و سنگها طبیعی تر به نظر می رسند. توجه کنید که دو طرح بالای این صفحه، با خطوط آزاد کشیده شده اند در حالیکه طرحهای پایین با خطوط دقیق تر و تیزتر کشیده شده اند.



به استفاده از خطوط متضاد که چشم را به میان طراحی هدایت می کنند، توجه کنید.

ختان افتاده و مرده

بسیاری از درختان توسط ارگانیزمهایی مانند حشرات یا قارچها از بین می‌روند. اما درختان مرده یا افتاده برای طراحی جذاب هستند. در این نمونه درخت هیچ پوستی ندارد. سطح آن تعدادی گره و جهت آنها را نشان می‌دهد. عناصر احاطه کننده باعث شده‌اند تا درخت در حال استراحت روی یک سطح به نظر بیاید.

این طراحی بدون عیب با مداد HB اجرا شده است. ابتدا دقت کنید که بیش از اضافه کردن جزئیات در مرحله ۲، خطوط بلوک بندیتان در مرحله ۱ درست است. به شاخه‌ها دقت کنید؛ شاخه‌های کوچک از شاخه‌های بزرگ شکاف چورده‌اند. اجرای عناصر روی زمین را مانند سنگها، چمنها و بوته‌ها را شروع کنید.

از کنار بوک مداد برای جدا کردن
خط‌های ابتدایی استفاده کنید.

فراموش نکنید در هنگام بلوک سدی
سه و شاخه‌ها از خطوط نسبی و اسوانه‌ای
استفاده کنید.

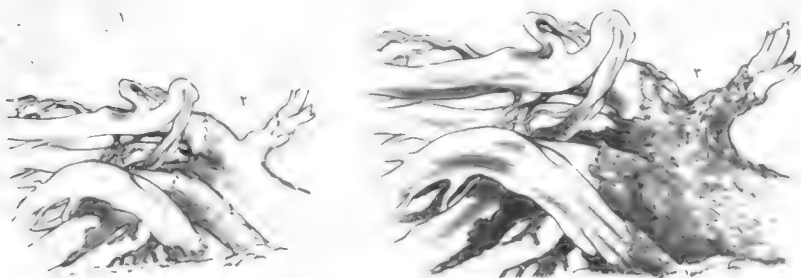
حتماً در شاخه‌ها سایه طرح بزنید.

در مرحله ۳ تیره‌ترین سایه‌ها را مشخص
کنید، و پس از آن مناظر را تکمیل کنید. برای
ایجاد خطوط و شیارهای تیره‌تر مداد را بیشتر فشار دهید.

تغییر ارزشهای رنگی بافت افرای
فرمز افتاده را ایجاد می‌کند.

در مرحله پایانی سایه زدن را ادامه دهید و بافت درخت را ایجاد کنید. جزئیاتی
مانند گره‌ها و شاخ و برگهای روی زمین را اضافه کنید. فراموش نکنید که
بعضی نواحی را برای ایجاد کنتراست
سفید باقی بگذارید.

شاخه‌های درختان افتاده ممکن است شکلی بچ خورده داشته باشند، که می‌توانید ترکیب جالبی را بوجود آورد. برای طراحی این نمونه‌ها به مدادهای HB و B2 نیاز دارید.



معمولاً گونه‌هایی برهنه مانند این در امتداد ساحل دریاها و کنار رودها پیدا می‌شوند.

در مرحله ۱ با بلوک بندی بزرگترین شکلها شروع کنید. در مراحل ۲ و ۳ برای مشخص کردن اعماق مخلف ته شاخه‌ها، سایه‌ها را اضافه کنید. نواحی زمخت و ناهموار پوست و نواحی نرم و هموار که چوب برهنه را نشان می‌دهند را تکمیل کنید. خطوط باید کانورهای شاخه‌ها را دنبال کنند. سپس ماسه‌ها، قلوه سنگها و یک سایه در پایه درخت طراحی کنید. از کناره‌ها و نوک مدادها برای بافت موردنظر استفاده کنید.

برای اضافه کردن سایه‌های تیره و بافت در پوست درخت از مداد B2 استفاده کنید.

برای طراحی انگوی خط مانند شاخه‌های برهنه از مداد تیز HB استفاده کنید.



وط با عظمت

طراحی از درختان شانس بزرگی را برای تمرین سایه‌های طرح فراهم می‌کنند. در هنگام طراحی سایه‌های طرح، به این مشاهدات توجه داشته باشید: ۱- سایه شکل زمینه یا ناحیه‌ای را که بر آن افتاده است را می‌گیرد؛ ۲- تغییر ارزشهای رنگی می‌تواند در سایه‌ها ظاهر شود؛ ۳- بافت‌های سطحی و جزئیات ممکن است در میان سایه‌ها دیده شوند؛ و ۴- نواحی روشن‌تر ممکن است در میان سایه طرح با شاخ و برگ درخت مشخص شوند.

برای هر طراحی صحیحی نیاز دارید که درباره منبع نور و چگونگی بازتاب آن مطلع باشید. در این طراحی، نور خورشید از میان فواصل بین شاخ و برگ درختان می‌تابد و بر روی زمین نقش می‌بندد.



شاید به دلیل اندازه، مقاومت و عمر طولانی درختان، بسیاری از فرهنگ‌ها و مذاهب به آنها احترام می‌گذارند.



با طرح کمرنگ شکل درخت شروع کنید. سپس، بوسته‌های تنه را با کنار مداد HB سایه بزنید، و شاخه‌های کوچک‌تر را با نوک مداد اضافه کنید. فراموش نکنید که نواحی روشن‌تر کمی را در شاخ و برگ درختان برای ایجاد عمق باقی بگذارید. همچنین سایه طرح را در دامنه علفزار طوری مشخص کنید که الگوی بازتاب شکل درخت مشخص باشد.



بوسته و شاخه‌ها را سایه بزنید تا فرم درخت مشخص شود.

طرح درختان را در دور دست کمرنگ یا مداد HB بکشید. سپس، سایه‌ها را به سه درخت اضافه کنید تا فرم آنها بدست آید. سعی نکنید که هر برگ را بکشید؛ و به جای آن از خطوط ممند، سخوی و کوچک برای نشان دادن شاخ و برگها استفاده کنید.



برای سایه طرح در مرحله آخر، از نوک مداد HB استفاده کنید. برای مشخص کردن دقت عمیق از خطوط کوتاه عمودی استفاده کنید. سایه طرح باید در مرکز از همه خنثی‌تر و در نزدیک لبه‌های خارجی از همه خروشن‌تر باشد. برای مشخص کردن حدها و برگ‌های افتاده خطوط کوتاه و کمرنگ متضادی بکشید. سپس نواحی تیره پایانی را با نوک تیز مداد B2 اضافه کنید.

منبع نور از سمت چپ و بالا است
درخت، اشعه‌های خورشید را
بلوک بندی می‌کند و طرح یک
سایه را روی زمین می‌اندازد.



یک طراحی خوب راه طولانی تا دست یافتن به منظره‌ای زیبا دارد. در این طراحی درخت، پیر و با عظمت است. تنه درخت از پایه‌اش به سمت وسط طراحی و بالای آن خم شده است. جاده مارپیچ به دو منظور است - توجه چشم را به میان طراحی جلب می‌کند و کنتراست ایجاد می‌کند، که به خط نسبتاً مستقیم تنه تعادل می‌بخشد.



شکلهای درختان و
جاده را اصلاح کنید.



برای بلوک بندی توده شکلهای
از مداد HB استفاده کنید.

برای شروع این منظره، شکلهای ابتدایی را قرار دهید، آنها را اصلاح کنید و سپس ارزشهای رنگی را اضافه کنید. ارزشهای رنگی روشن و متوسط برای ایجاد صحنه پشت برای سایه‌های شدیدتر استفاده کنید. از خطوط عمودی روشن برای درختان در زمینه پشت استفاده کنید. همزمان که به سمت پیش زمینه می‌آید ارزشهای رنگی و جزئیات را اضافه کنید.

از کنار مداد HB برای خطوط عرض شاخ و برگها و
نواحی سایه زده استفاده کنید.

اضافه کردن ارزشهای رنگی را ادامه دهید و راهتان
را به سمت پیش زمینه ببرید.



ارزشهای رنگی تیره را با نوک ضخیم مداد B2 اضافه کنید. بافت شاخ و برگها را ادامه دهید، بعضی نواحی را برای ایجاد عمق روشن تر باقی بگذارید. از کنار مداد HB برای کمرنگ سایه زدن آسمان استفاده کنید. فرم ابرها را پاک کن خمیری پاک کنید.

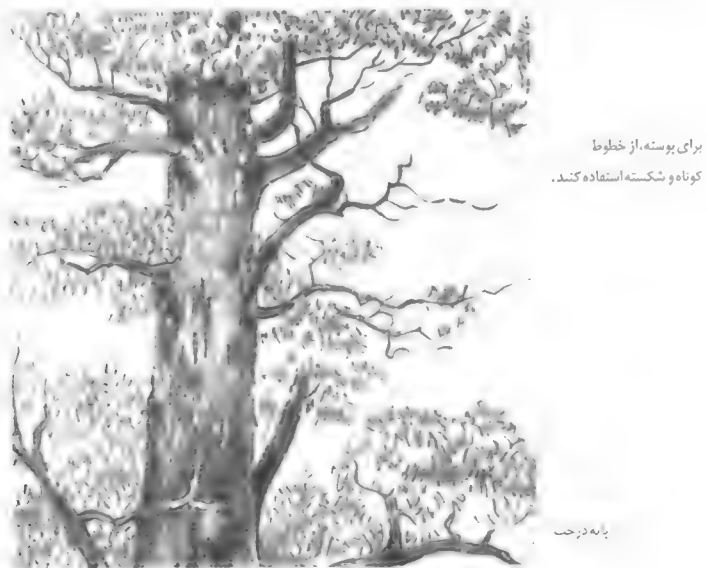


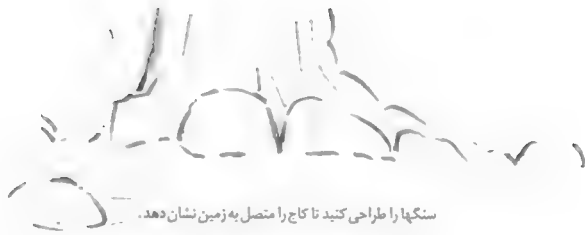
اجزای تیز و دنداندار

این منظره از جنگل آرام علاقه شما را به دلیل کنتراست قوی بین نرمگی و روشنی جلب می‌کند. در اینجا ترکیب با قرارگیری دقیق همه عناصر، مانند اینکه درختان کاج کوههای زمینه را چارچوب بندی کرده‌اند، ایجاد شده است.

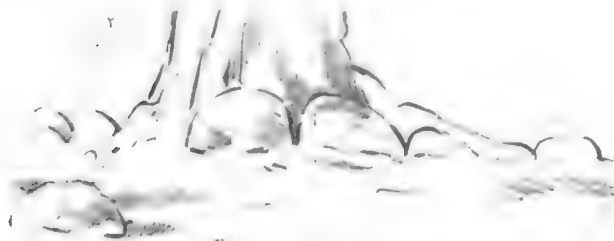


بنه‌ها، شاخه‌ها، شاخ و برگها و ریشه‌های درختان کاج موضوعات جالبی برای طراحی هستند. همزمان که موضوع را در این طراحی با جزئیات بلوک بندی می‌کنید، خطوط را ساده بکشید. هم‌طور که طراحی را ادامه می‌دهید، عمق بسیاری در نواحی مجسمه شده ایجاد کنید. سعی کنید روی هیچ ناحیه‌ای زیاد تمرکز نکنید؛ هدف تکمیل بدرجی تمام عناصر به‌همان‌ها هم‌است تا اثری متعادل و دلپذیر ایجاد شود.

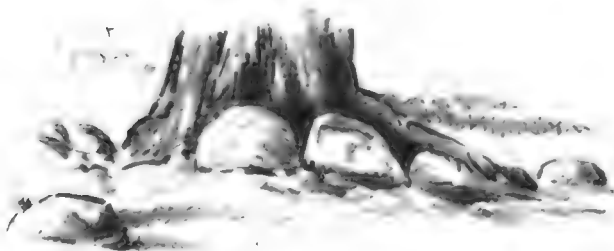




سنگها را طراحی کنید تا کاج را متصل به زمین نشان دهد.



یک فونداسیون صحیح را پیش از سازه زدن خلق کنید.



آخرین سایه‌های تیره را با مداد B2 تکمیل کنید.

از نوک ضخیم مداد B2 برای پر کردن تیره‌ترین ارزشهای رنگی پوسته درخت استفاده کنید، به نرمی سایه‌های بزرگی در زیر بوته‌ها و درختان دوردست ایجاد کنید. دقت کنید که حداقل سایه‌ها در درختان سمت چپ شاخ و برگهای روشن‌تری را مانند اشک طلایی مشخص می‌کند. آسمان را با کار مداد HB به آرامی سایه بزنید. همزمان که سایه می‌زنید فرم ابرها را ارائه دهید، برای مشخص کردن ناحیه اتمسفر بدون بافت از خطوط یکسان استفاده کنید. سپس، هر خطی را که ناخواسته در کوهها و آسمان رفته است را با پاک‌کن خمیری پاک کنید.

کمتهایی را که در درختان معمولاً تحسین می‌کنیم، حصلتهایی است که آنها را در خودمان و دیگران ارزشمند می‌دانیم - قدرت، وقار و استقامت.

از طراحی لذت ببرید!



بخش سوم

طراحی گل‌ها

نوشته ویلیام اف. پاول



نوشته ویلیام اف. پاول
آنچه از این کتاب می آموزید ...

شروع با شکل‌های ابتدایی

یاد بگیرید که چگونه با بلوک بندی به شکل اولیه نزدیک شوید.

استفاده از تکنیک‌های سایه زدن

ایجاد بافت

سپس بیاموزید که چگونه مرحله به مرحله کارتان را اصلاح کنید.

اضافه کردن زمینه

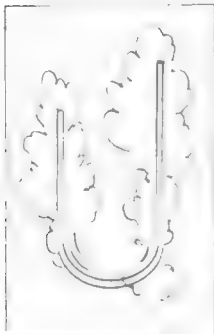
پروژه های طراحی را ادامه دهید، و فرم گل را با استفاده از سایه زدن بدست آورید

ویلیام اف. پاول

ما طبیعتاً نسبت به گل جذب می شویم. شکل، رنگ و بافت‌های متنوع و جالب آنها به عنوان منبع الهام بخش هنری بی انتهای می باشد. در این کتاب شما نحوه طراحی انواع گلها از مراحل ابتدایی تا فرم تکمیل شده شان را پله به پله یاد می گیرید. شما با تهیه و آماده کردن وسایل و مواد مورد نیاز برای اینکه با تکنیک‌های سایه زدن به گلهای تان زندگی ببخشید، شروع می کنید. سپس اساس و پایه تجسم ترکیبات و ترتیب گلدار کردن را می آموزید که در نتیجه می توانید زندگینان را پویا کنید. این کتاب همچنین شامل انواع قلم موهای دستی برای یکی کردن آثار غیر معمول و اجزای زمینه بهم برای به پایان رساندن کار هنری است. با کمی تمرین می بینید که می توانید گل‌های زیبایی بکشید و آثار فوق العاده ای خلق کنید.

کیات تجسمی

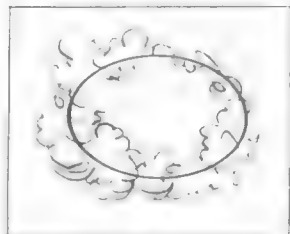
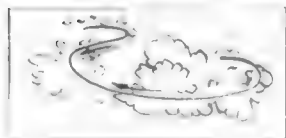
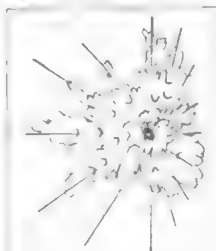
برای اینکه به ترکیبی جذاب دست یابید می توانید از تکنیکهای متفاوتی استفاده کنید. خطوط و شکلهای مختلف در کنار هم قرار دهید. خواهید دید که ترکیبات چگونه ناخودآگاه چشم را به طرف مرکز هدایت می کنند.



حروف الفبا ابزارهای خوبی برای ترکیب بندی هستند. به عنوان مثال گلهای موضوعات دیگر در شکل ۱۱ نااهموار زیبا می شوند.

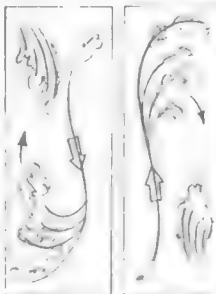
طرح وسط صفحه از همه قابل توجه تر است زیرا توجه چشم بصورت اتوماتیک به مرکز ترکیب جلب می شود. در ترکیب زیر توجه ما به مرکز طرح با حالتی؟ شکل جلب می شود. سمت راست طرح بزرگتر از سمت چپ آن است، اما با فضاهای بیشتر در سمت چپ طرح، تعادل بدست آمده است.

قرار گیری موضوعات در مرکز، توجه بسیار مهم است. همیشه طراحی یک دایره یا بیضی همانطور که در شکل پایین نشان داده شده است چشم را به دیدن دور کار راهنمایی می کند.

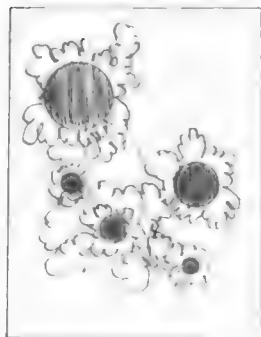


در مثال بعدی قرار گیری بیضی هایی با سایزهای متفاوت در یک دایره می تواند ترکیبی قابل توجه را بوجود آورد.

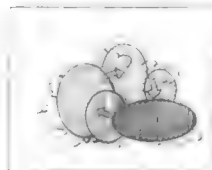
این طرح را بکشید و سپس آنرا برعکس کنید تا به قطعه کناری مانند شکل بالا دست یابید. به حرکتی که دو طرح را بوجود آورده، توجه کنید.



در مثال بعدی قرار گیری بیضی هایی با سایزهای متفاوت در یک دایره می تواند ترکیبی قابل توجه را بوجود آورد.



خطوط متقاطع افقی در مثال بالا حسی روشن و واضح را در برابر حس سرعت و حمل در مثال پایین بوجود می آورد.



م و ترتیب گل

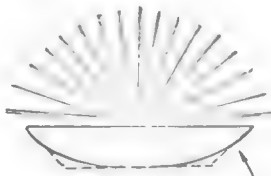
دیاگرامهای زیر می توانند به شما در نظم و ترتیب بندی متعادل گلها کمک کنند. از گلهای تازه عکس بگیرید و آنها را بایگانی کنید و به عنوان یک منبع از آنها استفاده کنید. ممکن است که بخواهید از گلهایتان از زوایای مختلف - نمای نزدیک، نمای دور، از بالا یا پایین - عکسبرداری کنید. در نتیجه می بینید که ترکیبات متفاوتی از یک موضوع خواهید داشت.



یک کاسه گرد می تواند نقطه مرکزی بسیار خوبی برای خطوطی که از بالا و خارج می آیند باشد. سعی کنید که به یک تعادل کلی برسید. طرح بالا بر اساس یک ترکیب بندی شرقی است. گل کشیده مرکزی نشانگر بهشت، خطوط پایینی سمبل انحراقات و باقی آنها نشانگر زمین و مرد می باشند.



طرحهای ابر مانند، نیز همیشه جالب توجه هستند. فرم بندی ابرها را مطالعه و تمرین کنید و حالت و تناسب آنها را در ذهنتان بسپارید.



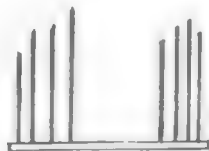
بسیاری از طرح گلها در این طرح کمائی جای می گیرند. سعی کنید که به یک کمان هموار در بالا برسید.



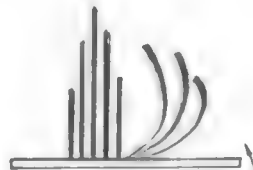
مثالهای بالا نمونه هایی از طرحهای شرقی هستند.



خطوط عمودی موازی، بسیار جالب هستند و ترتیب واحدی را می دهند. سعی کنید که در این طرح فاصله ها را برابر ارائه کنید.



این طرح در میانش هیچ فضای منفی و بازی ندارد و باید در تعادل با فضاهای مثبت به کار رود.



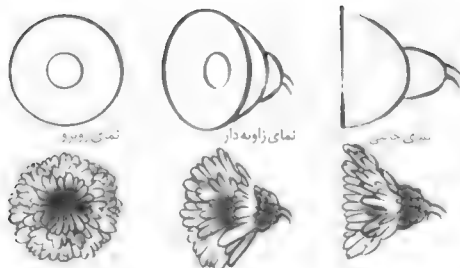
استفاده از خطوط خمیده و راست همزمان با هم جذاب است. خطوط راست عمودی در تقابل با خطوط خمیده، طرحی متعادل و موفق و زیبا را بوجود آورده است.



دقت کنید که چگونه این تعادل دلپذیر از تکمیل شدن خطوط خمیده با خطوط افقی بوجود آمده است.

جهای اولیه گل

همانطور که می بینید حتی پیچیده ترین گلها هم می توانند با شکلهای ساده کشیده شوند یک گل را که دوست دارید طراحی کنید از نزدیک مطالعه کنید و به دنبال شکلهای کلی آن بگردید. طرح اجمالی شکل آنرا بکشید و به دنبال شکلهای دیگر آن بگردید. دور شکلهای کوچکتری مثل گلبرگها و برگها که جزئیات را می سازند، بلوک بندی کنید هنگامی که یک طرح را کامل کردید خطوط را پاک کنید و شروع به سایه زدن کار کنید.



کار را با سایه گذاری تکمیل کنید.



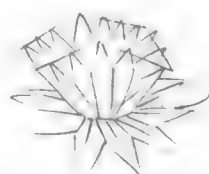
بلوک در شکلهای کوچکتر



طرح شکل اولیه



خطوط را پاک کنید



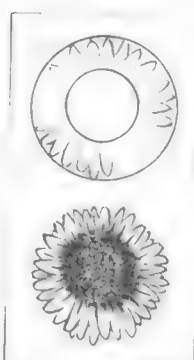
جزئیات را اضافه کنید.



طراحی گلپه‌ای که گلبرگهای فراوانی دارند، مقداری بیشتر کار می برد اما اگر یک بار طرح اولیه آنها کشیده شود جزئیات به راحتی طراحی می شوند.



طراحی این نمای سه رخ ممکن است به نظر شما مشکل باشد، اما می توانید شکلهای اولیه آنرا با دقت بیرون آورید. هر گلبرگ را با خطوط کوچک در زاویه درست بکشید.



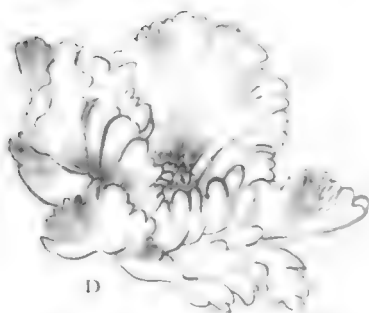
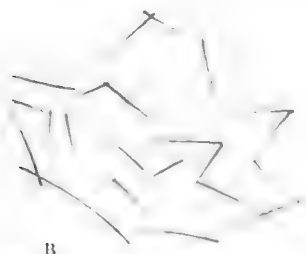
دایره ها به شما کمک می کنند تا گلپه‌ای مدور بکشید. سائز آن را با یک دایره بزرگ مشخص کنید و یک دایره کوچکتر درون آن بکشید. از آنها به عنوان راهنما استفاده کنید و جزئیات را سایه بزنید.



با یک مداد HB شکل فنجان مانند گل را اول طراحی کنید، سپس گلبرگها و ساقه را همانند شکل بالا قرار دهید. کار را با سایه زدن تکمیل کنید.

اجزای اولیه گل

گونه ها و شکلهای متفاوتی از لاله ها وجود دارند. شکل زیر به عنوان لاله پر پر معروف است و نسبت به لاله سمت راست طراحی مشکل تر است. پیش از کشیدن جزئیات، از طرحهای زیر استفاده کنید.



برای طراحی لاله پایین از مرحله A شروع کنید و خطهای مستقیم را از هر نقطه به نقطه بعد بکشید تا شکل اصلی گل بدست بیاید. گلبرگهای زاویه دار مرحله B را اضافه کنید. شکل گلبرگهای اصلی را در مرحله C بکشید و با سایه زدن آنها در مرحله D کامل کنید.



در اینجا اثر گلبرگها تنها با سایه های
کمی مشخص شده است.



ریتیم خطها را در لاله بعدی نگاه کنید. که
باسه خط ساده در مرحله A شروع
می شود که طرح اولیه را می دهند. مرحله
B نشان می دهد که چگونه اضافه کردن
خطوط شکل کلی گل را می دهد. در
مرحله C خطوط اضافه تر می شوند و
حالت مورد نظر گل کم کم مشخص
می شود. مرحله D جزئیات بیشتری را
نشان می دهد و با سایه زدن شکل گل
کامل می شود.

گنولیا

مکنولیا گلی سفید ، بزرگ و خوشبو است . برای برجسته کردن شکوفه های آن سایه گلبرگها را خیلی کم بزنید و سایه برگها را تیره تر بزنید .

ابتدا یک شکل شش ضلعی بکشید . سپس از طول اضلاع برای اضافه کردن گلبرگهای بزرگتر استفاده کنید و بعد جزئیات و سایه را اضافه کنید .



قسمت بدون سایه که جلو می آید رگبرگها را می سازد

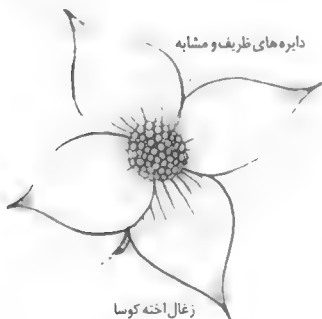


گل زغال اخته

گونه های مختلفی از زغال اخته وجود دارد . در زیر یک گونه شرقی از این گل دیده می شود که به آن زغال اخته کوسا می گویند و در سمت راست نیز یک گونه آمریکایی از آن دیده می شود . رنگ هر دوی آنها از سفید خالص تا صورتی کم رنگ متغیر است . مراحل را با دقت طی کنید تا بتوانید آنها را طراحی کنید .



دایره های ظریف و مشابه



زغال اخته کوسا



خطوط کوتاه بر روی خطوط موجدار

وسن شاهی

سوسن کلی بسیار خوشبو است و قدش تا ۸ فوت هم می‌رسد. مراحل زیر را انجام دهید تا گل را کامل کنید همانطور که در پاسن این صفحه نشان داده شده است، هنگامی که قسمت داخلی گیاه را می‌کشید می‌توانید به ساقه آن برسید.



طراحی غنچه سوسن در مرحله A. در بالا کاملاً بسته است مرحله B دو زاویه ای را نشان می‌دهد که شما باید سایه بزنید تا فرم غنچه مشخص شود. این مرحله همچنین حالت تبدیل غنچه را نیز نشان می‌دهد، در نتیجه به نظر کمی باز می‌آید. این حالت‌های غنچه را نیز به گیاه سوسن اضافه کنید و توجه داشته باشید که آنها چگونه به ساقه وصل می‌شوند.



کس

گلی که در اینجا نشان داده شده است، نرگس شیپوری نام دارد و دارای دو گونه جام- بزرگ و جام- کوچک است. باز شدگی پیاله
مُتدش به زیبایی آن می افزاید. مراحل این تمرین را با دقت انجام
دهید تا در آخر کار به یک طراحی کامل و عالی برسید.
مرحله ۱ را با کشیدن پیاله آغاز کنید.

کر سی بهار



خطوط صاف کشیده در ایجاد
این بافت شباهت می کنند.

در مراحل B و C با کشیدن دایره دور پیاله محل گلبرگهای خارجی
را مشخص کنید. سپس در مرحله D مثلثهایی را به این دوایر اضافه
کنید با این روش انواع زیادی از گلبرگها را می توان کشید.
برای زمینه سازی و سایه زدن برگها از یک مداد تخت استفاده کنید.
مداد را بی قاعده حرکت دهید و در هنگام سایه زدن برگها به آنها
حالت شل و نا پایدار بدهید. برای ایجاد نواحی تیره و روشن از تغییر
فشار مداد استفاده کنید.

تنوع رنگ میخک از قرمز تیره تا سفید و دو رنگ است. آنها بسیار تماشایی هستند و در بیشتر باغچه ها روییده می شوند. به خاطر گلبرگهای رویهم قرار گرفته شان طراحی آنها جالب و قابل توجه است. آنها را تک رنگ، رنگارنگ یا با انتهای روشن یا تیره در انتهای گلبرگ بکشید.

یک زمینه تیره باعث می شود
که گل صفحه را محو کند.

گلبرگهای پیچیده از این طرح لبه هایی
بی قاعده و سایه هایی ناهموار در نواحی
مختلف بصورت اتفاقی بوجود آورده اند.

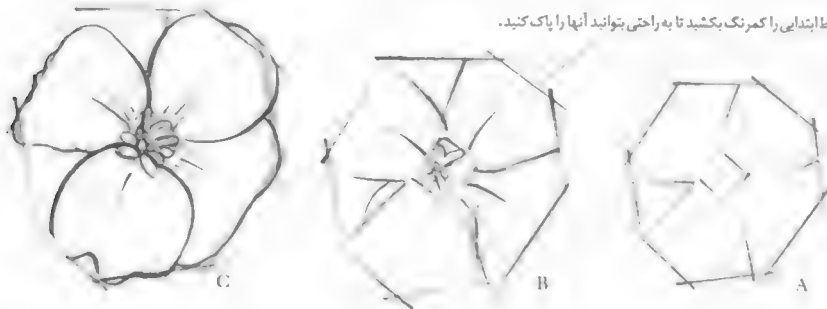


نمای بالا طرح پیچیده گلبرگها را در این طرح نشان می دهد.
مرحله A محل شکل های اولیه را در گل نشان می دهد. از اینجا
طراحی شکل گلبرگهای خمیده حقیقی را شروع کنید، هنگامی
که در محل درستان قرار گرفتند سایه زدن گل را شروع کنید.

در مرحله A سمت چپ نمای جانبی گلبرگها رویهم قرار گرفته
و ساقه کاسبرگها نمایش داده شده است. در مرحله B طراحی
جزئیات پیچیده گل را شروع کنید، آنها را روشن و ساده
طراحی کنید.

این گل‌های نازنجی مخملی، قرمز و زرد بر روی زمینهای انبوه و پرپشت می‌رویند و تا دو فوت رشد می‌کنند. اینها گونه‌های متفاوتی از کوتاه تا بلند دارند حتی بعضی از گونه‌ها دو رنگ با لبه‌های تیره‌تر هستند.

خطوط ابتدایی را کمرنگ بکشید تا به راحتی بتوانید آنها را پاک کنید.



مراحل بالا را با دقت ادامه دهید، چهار گلبرگ بزرگ را درون بلوکی که با خط‌های راست مشخص کرده‌اید، قرار دهید. خطوط لبه گلبرگ‌ها را بکشید و جزئیات را اضافه کنید و سپس به روشنی سایه بزنید.



گاهی کارهایی ساده مانند این موضوع را به بهترین حالت ممکن نشان می‌دهد.

بگونهای پرپر و کمپر وجود دارد طراحی گونه پرپر آن مقداری مشکل تر است. این طرح سمت چپ را با عجله نکشید چون اگر دقت نکنید کار خراب می شود. هر مرحله را پیش از طراحی کردن خوب مطالعه کنید.



بگونیاهای معمولاً در تابستان و اوایل بهار گل می دهند. بقیه سایه زدن را مستقیماً در کتاب انجام دهید.



قایق

شقاییهای زیبای کالیفرنیا در رنگهای متنوعی از نارنجی پررنگ تا زرد کم‌رنگ می‌رویند. گلهای آن ظریف و مانند کاغذ می‌باشند. این گل حدود دو اینچ عرض دارد. از دیاگرام زیر برای طراحی گل گیاه استفاده کنید و مراحل را ادامه دهید تا به طرح اصلی گل در سمت چپ برسید.



بنفشه

بنفشه‌ها در رنگهای ترکیبی زیادی می‌رویند. گاهی ترکیباتی مانند ترکیبات روبرو دارای جلوه‌های خاصی می‌باشند. در هنگام طراحی بنفشه، مراحل را درست طی کنید تا هر گلبرگی مقداری از گلبرگ کناریش را پوشش دهد. توجه کنید که چگونه سایه تیره نزدیک مرکز گل را دورنگ و سه بعدی نشان می‌دهد.



با نوک تیز مداد یا حرکت
یکتواخت سایه بزنید.

دندروبیوم

دندروبیوم گیاهی به رنگ ارغوانی روشن است و در نواحی گرم می‌روید. ساقه ظریف این گیاه تا دو فوت رشد می‌کند. گل آن دو و نیم تا سه و نیم اینچ رشد می‌کند. رنگهای آن شامل ترکیباتی از بنفش با رگه‌هایی پر رنگ تر تا خرمایی و بنفش کمرنگ است.

دندروبیوم فالانوبیس

با یک مژدات تخت طراحی در

جهات مختلف زمینه را سایه بزنید.

برای راحتی کار سایه‌های این گل را کم بزنید.
برای بالا بردن کیفیت طراحی نیز می‌توانید
زمینه دلخواهتان را به آن اضافه کنید.

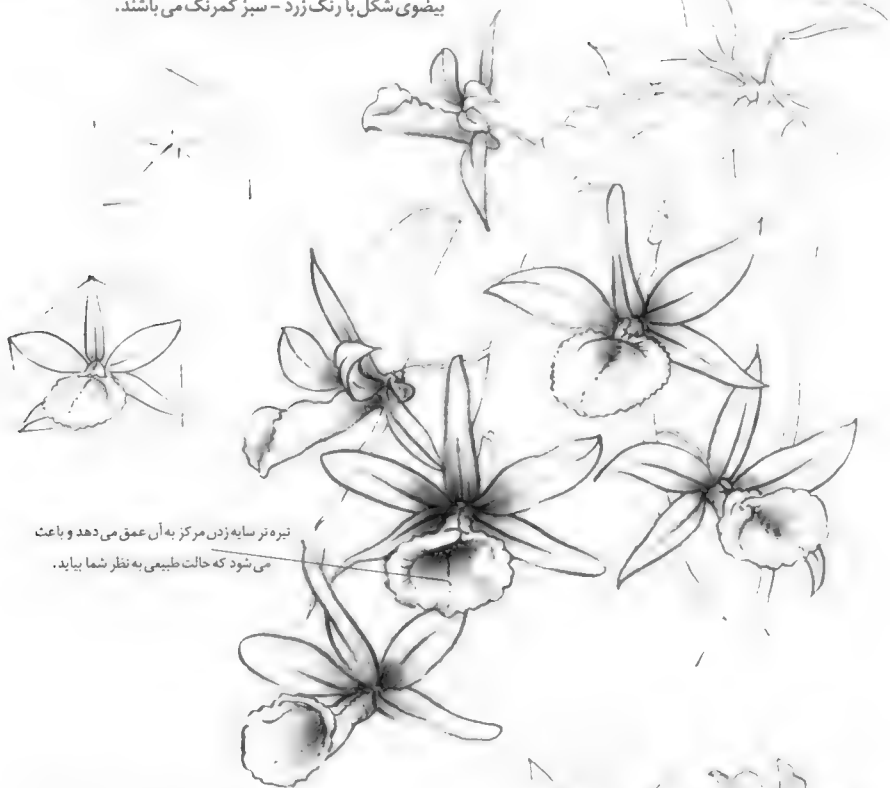
نمای جاسی

با بیشتر سایه زدن ساقه‌ها لطافت

گلها را جلوه بیشتری بدهید.

گل‌های دندروبیوم دیری دو تا دو و نیم اینچ رشد می‌کنند گلبرگ‌ها
بیضوی شکل با رنگ زرد - سبز کمرنگ می‌باشند.

دندروبیوم پیراردی



دندروبیوم پیراردی گلبرگ و کاسبرگ‌های سرخ - بنفش با لبه‌های
زرد کمرنگ دارد. ساقه‌ها و برگ‌ها را کمرنگ طراحی کنید تا به
عنوان زمینه باشند (مانند شکل راست) و خطوط را نیز طوری طراحی
کنید که گلبرگ‌ها را درونش جای دهید برای نمای جانبی از همین
روش استفاده کنید و آنرا با هر تکنیکی که می‌خواهید سایه بزنید.

دندروبیوم دیری



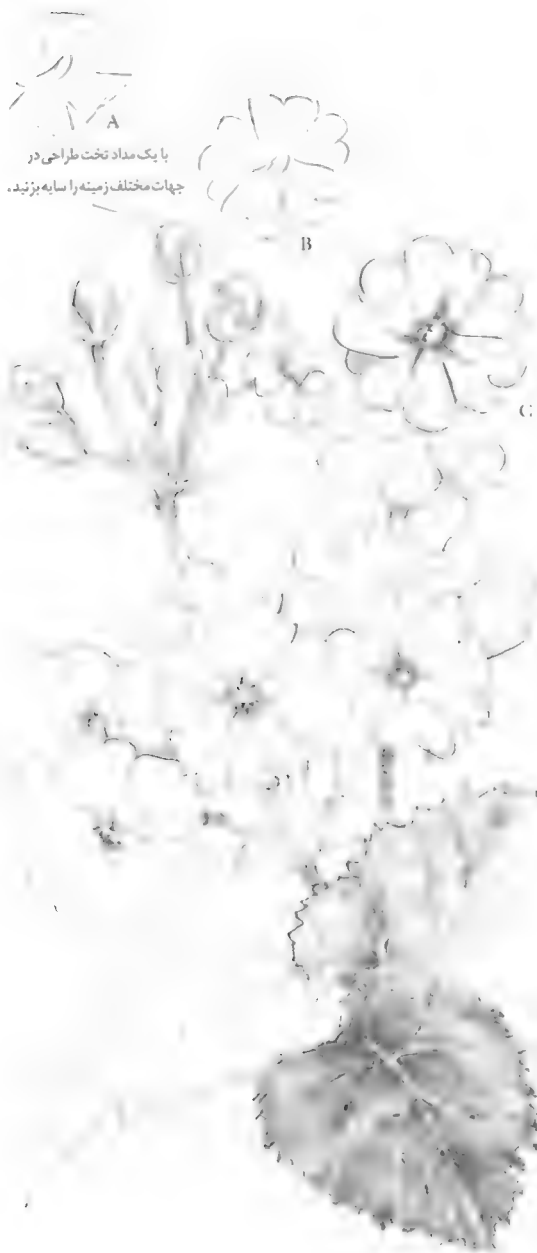
گونه های زیادی پامجال با رنگهای متفاوت وجود دارند. این تمرین به شما نشان می دهد که چگونه گلها و غنچه ها را در کنار هم طراحی کنید. در هنگام کنار هم جای دادن آنها زمان بگیرید.

در یک طراحی کلی برگها بسیار مهم هستند. در اینجا سه مرحله سایه زدن برگها نشان داده شده است. در مرحله A در سمت راست طرح شکل برگ به صورت کمرنگ مشخص است.

در مرحله B سایه زدن را شروع کنید. طرح محلهایی را که رگبرگها قرار می گیرند را در بیاورید و سپس دور آنها را سایه بزنید و آن محلهای را بگذارید سفید بمانند تا اینکه رگبرگها مشخص شوند. هنگامی که به مرحله C رسیدید.

خطوط اضافی را پاک کنید و در امتداد بعضی از رگبرگها نواحی تیره تری را بیفزایید.

در ابتدا یک ساقه اصلی بکشید و پس از آن شاخه های خارجی کوچکتر را به آن اضافه کنید. آنها را به صورت خوشه ای بکشید، یعنی از یک نقطه در جهات مختلف آنها را به سمت بیرون به حالت خمیده بکشید.



با یک مداد تخت طراحی در جهات مختلف زمینه را سایه بزنید.

گل بامیه

گل بامیه به دو صورت کم پر و پرپر دیده می شود و رنگهایش شامل سفید، نارنجی و صورتی، قرمز، حتی آبی و بنفش نیز می باشد. بعضی از آنها دو رنگ یا چند رنگ نیز هستند.

غنچه بامیه

با وجود اینکه گل بامیه جزئیات زیادی برای کشیدن دارد اما طراحی آن آسان است. تمام مراحل آن باید از اول تا آخر به دقت انجام شوند تا بهترین نتیجه را از این تمرین بگیرید. مرحله A شکل کلی، جهت گلبرگها و مرکز گل را نشان می دهد. پیش از شروع به طراحی به اندازه هر قسمت از گل به نسبت کل آن توجه کنید.

پیش از سایه زدن گلبرگها در مرحله B دقت کنید که سایه ها در کجا قرار دارند و چگونه به گلبرگها کمی حالت موجی می دهند. جزئیات مرکز گل را اضافه کنید و ساقه و برگها را نیز طراحی کنید.

برای تنوع سعی کنید تعداد کمی غنچه بکشید و آنها را به شاخه های دور ساقه اضافه کنید.

گل کم پر

گل گوشواره رنگهای متنوع زیبایی مانند انواع سبزه‌ها، قرمزها و بنفشه‌ها دارد. این تمرین باید بر روی سطح زیر تخته سه لا اجرا شود تا بافت‌های بی‌قاعده گل بیشتر نمایان شود برای بلوک بندی کمرنگ شکلهای ابتدایی از کنار مداد HB استفاده کنید و سپس جزئیات طرح کلر گها را بکشید.



به تکنیک هاشور زدن که برای سایه زدن برگها استفاده شده است دقت کنید برای ایجاد این اثر باید خطوط را در جهات مختلف بر روی هم بکشید.

سایه های روشن را با نوک مداد HB بزنید و این کار را در جهت سطح انجام دهید برای سایه زدن قسمتهای بزرگتر از کنار سخت مداد استفاده کنید خطوط و چینها را با نوک تیز مداد B2 سایه تیره بزنید.

گلپای صد تومانی نیز در دو نوع پر پر و کم پر می باشند. آنها گلپایی پر جلوه هستند و موضوعات مناسبی برای طراحی گلپای می باشند.



این تمرین باید بر روی سطح زیر تخته سه لا اجرا شود. سایه زدن در این سطح مقداری پیشتر از سطح فلزی بافت ایجاد می کند. تمرین را با طراحی و قرار دادن اجزای اصلی گل در مرحله A شروع کنید. در مرحله B سایه زدن گلبرگها و برگهای جمع شده را شروع کنید. سایه زدن به صورت جدی را در مرحله C آغاز کنید، و زمینه طرح را بوجود بیاورید.



خطوط و حرکت قلم در زمینه مانند جهت آنها در گلبرگها است و از مرکز به سمت خارج ترکیبی از خطوط است.



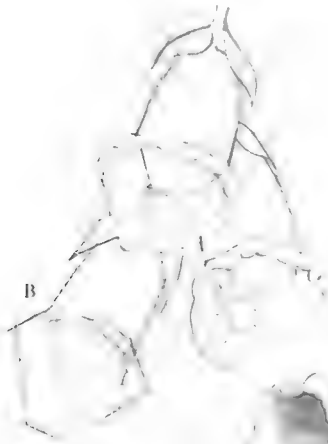
گشانه

گل انگشترانه گیاهی بلند عمودی و دو ساله است. این گلها لوله مانند و کشیده با رنگهای سفید، زرد، سرخ یا بنفش هستند و معمولاً درونشان نقطه نقطه می باشد. از دیاگرام زیر برای کشیدن هر گل و نحوه اتصال آن به ساقه استفاده کنید.



A

هنگام کشیدن خطوط اولیه به خود اعتماد داشته باشید.



B



A



C

تا تمام گلها را سر جایشان طراحی نکرده اید سایه زدن را شروع نکنید زیرا بعضی از گلها بر روی گلهای دیگر سایه می اندازند مراحل A تا C را در زیر این سه شاخه گل برای سایه زدن ادامه دهید، با دایره های کوچک طرح درون گل را بوجود آورید و سپس به آرامی دور آنها را سایه بزنید.

از برگهای خشک این گل در ساختن داروهای دست ساز قلب استفاده می شود.

ج الملوک

ناج الملوک گلی است غیر معمول با بیرون آمدگیهای درازی به نام زواند پشته این زواند پشته برای پروانه ها و مرغهای مکس خوار بسیار مهم می باشد چون نوک هر کدام از آنها دارای یک قطره شهد است.

در هنگام طراحی برگها، به دقت مراحل زیر را دنبال کنید. در مرحله A به زاویه های تیز در شکلهای ابتدائی و اینکه چگونه در مراحل B و C برگها از آنها بوجود آمده اند توجه کنید.

زواند پشته

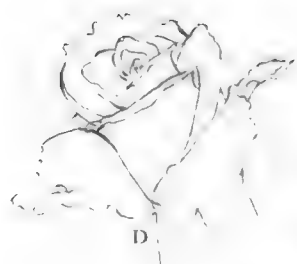
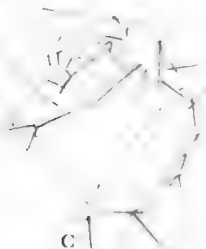
استفاده از خطوط بلوک بندی شده به عنوان راهنما، برگها را در طرح شکلهای اولیه شما قرار می دهد.

برای طراحی غنچه ها طرح عمودی را بکشید و جزئیات را به آن اضافه کنید. از همین متد نیز برای کلهای بزرگتر استفاده کنید.

افزودن یک یا دو غنچه به ساقه به کار شما زندگی و حالت واقعی می بخشد به خاطر داشته باشید که غنچه ها را همانند کلهای اویزان نکشید آنها مستقیم به سمت بالا هستند.

بل رو پیوندی

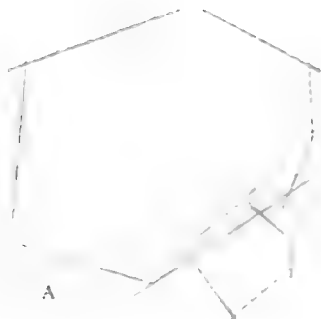
این گیاه دارای گل‌های بزرگ با رنگ‌های متنوع است. هنگام طراحی گلبرگ‌ها دقت داشته باشید که هر کدام از آنها در شکل کلی سر جای خودشان قرار بگیرند، این کار به شما کمک می‌کند تا آنها را صحیح بکشید. به آرامی با یک مداد HB شروع کنید و از سطح فلزی تخته سه لا استفاده کنید.



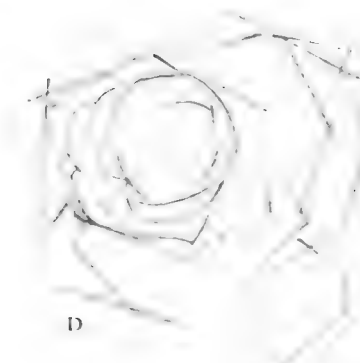
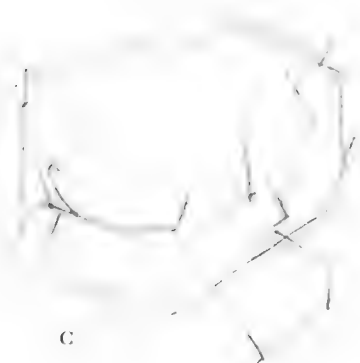
استفاده از محور کن با حرکات دایره‌ای کوچک باعث می‌شود که نواحی کوچک را به یک سطح صاف تبدیل کنید.

های دسته‌ای

رزهای دسته‌ای معمولاً بیشتر از گل‌های پیوندی گل می‌دهند و به صورت گروهی از غنچه‌ها می‌رویند. ترتیب گلبرگ در این گلها به نظر شلوغ است اما با کمی دقت الگوی پوششی چرخشی آن را می‌بینید.



از یک مداد نوک ضخیم HB به آرامی بر روی سطح تخته سه لا استفاده کنید. در مرحله A ناحیه کلی دسته‌رز را معین کنید. سپس مانند مراحل B و C طرح گلبرگهای چرخشی را بکشید. در مرحله D گلبرگهای مرکزی را قرار دهید. در مرحله E از کنار مداد برای سایه زدن استفاده کنید. مواظب باشید که در هنگام سایه زدن قطرات آب از بین نروند. آنها را باید جداگانه سایه بزنید.



روز گل ماه ژوئن است.



خطوط سایه پایش زاویه سطح برگ
را دنبال می کنند و الگوی آنها را برگ بندی را می دهد.

از بسیاری از قسمت‌های خارها، قسمتی که در اینجا نشان داده شده است کریسوم موتیکوم نام دارد. این گونه ای است که به رنگ بنفش است و در مناطق کم ارتفاع دیده می شود. جراحی قسمت‌های خاردار به خاطر اینکه باید سطوح بافت دار وسیعی را ارائه دهید، وقت گیر است. گل آن نرم و لطیف است اما کناره های آن خاردار می باشند. این طرح را بر روی سطح فلزی تخته سه لا و با مدادهای HB و B2 بکشید.



در مرحله ۴ با کشیدن خطوطی که در جهت دو فلش نشان داده شده اند شبکه ای کم رنگ ایجاد کنید، این شبکه به عنوان راهنمایی برای کناره های پیچیده طرح می باشند. گوشه بالای شبکه های مربع مانند را گرد کنید تا حالت قسمت‌هایی خاردار در بیاید و سپس شروع به سایه زدن آنها با مداد نوک تیز B2 کنید. به قسمت‌هایی که تیره تر هستند توجه کنید و ببینید که چگونه اثر پوششی را آشکارتر می کنند.

بواحی خالی شاخه را می باشد
که گل‌های پر مانند آن پخش شده اند.



ب چکنده

شکوفه‌های این گل به حالت کمائی زیبایی هستند و گلپای صورتی یا سفید می‌دهد. گلپای آن شبیه قوطی می‌باشند و از ساقه‌های خمیده همانند گردنبند آویزان هستند.

این طرح‌ها را بر روی سطح زیر تخته سه‌لا با مداد HB تمرین کنید. دنده‌های این قسمت تخته‌انتر HB را تیره‌تر از سطح فلزی آن نشان می‌دهد.

در مرحله A از الگوی یک الماس برای بلوک بندی کردن قسمتهای پایین گل استفاده کنید. هنگامی که آنها را طراحی کردید لبه‌ها را همانند مرحله B گرد کنید.



در مرحله A در بالا یک خط آویزان افقی کمرنگ رسم کنید تا شاخه بدست آید. خطوط خمیده کوتاه در پایین این شاخه ساقه گل را بوجود می‌آورد. در مرحله B از بیضی‌های کوچک برای طراحی گلپا استفاده کنید. در مرحله C جزئیات بیشتر را به شکوفه اضافه کنید.

وایع داوودی

دو گونه از داوودیه‌ها در این صفحه داوودی و شقایق النعمان ژاپنی هستند. گل‌های داوودی یک تا دو اینچ هستند و بیشتر گونه‌های کروی و گرد آن دکه مانند هستند تا پهن و عریض.

گل‌های شقایق النعمان ژاپنی چهار اینچ یا بیشتر رشد می‌کنند و گل‌هایی بصورت بی قاعده تولید می‌کنند در بعضی موارد مانند شقایق‌های دریایی می‌باشند.

برای هر گل مراحل طراحی را ادامه دهید و سعی کنید که حالت و مدل هر گل و گلبرگ را فرا بگیرید. بهتر است که این طرح‌ها را بر روی سطح فلزی تخته سه‌لا با مداد‌های HB و B2 بکشید. کاغذی صاف و هموار، سطحی خوب را برای طراحی آماده می‌کند.

داوودی

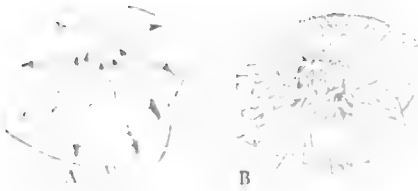
نمای جایی

خطوط موجدار کوتاه

شقایق النعمان ژاپنی

به تفاوت بافت بین قسمت بالا و کناره‌های گل شقایق النعمان ژاپنی دقت کنید، این حالت انبوه و حجیم با تعداد زیادی خط کوتاه و موجدار در جهات مختلف بصورت اتفاقی بدست آمده است و در تقابل با خطوط شیب دار گلبرگ‌های پایینی می‌باشد.

خطوط آویزان کشیده



داوودی پرپر گل‌های بزرگتر و کشیده تری دارد. طراحی گلبرگ‌های آنها وقت گیر است. طرحان را با مداد B2 کامل کنید و سپس با استفاده از یک مداد طراحی پهن، بصورت اتفاقی و شانس‌ی خطوطی را با فشار متفاوت مداد در زمینه آن اضافه کنید.

غنچه بسته داوودی در زیر مشابه یک کدو تنبل مینیاتوری است. ابتدا در خطوط خمیده طراحی کنید تا سایه زدن برای شما راحت تر باشد.

داوودی پرپر

در هنگام طراحی گلبرگ‌ها جهت فلش‌ها را دنبال کنید. از مرکز به سمت خارج کار کنید و اجازه دهید تا هر گلبرگ جدید، گلبرگ قبلی را پوشش دهد.

مرحله B بیشتر گلبرگ‌ها را سر جای‌شان نشان می‌دهد اما دقت داشته باشید که تغییر در محل آنها ممکن است که در هنگام سایه زدن آشکار شود.

در هنگام طراحی به هر گلبرگ به یک اندازه بوجه کنید، اگر بوجه نکند ممکن است که طراحی شما نه‌ه‌ری ناتمام و نامرتب پدید آید.

نزدیک خطوط خمیده را تیره تر سایه بزنید تا به نسبت برگ برجسته تر به نظر نیاید.

برای سایه زدن قسمتهای عرضی برگ، مداد طراحی تخت بهتر است. برای طراحی شکل اجمالی و نشان دادن برگ بندی از گوشه مداد سخت استفاده کنید. اگر می‌خواهید که طرحان جلوه بیشتری داشته باشد، بعضی از قسمتهای لبه‌ها مانند مثال بالا را سایه نزنید.

این سه طرح از گل ستاره‌ای باید بر روی سطح فلزی تخته سه لا با مدادهای و کشیده شود. به تفاوت طرح کلی هر کدام از آنها توجه داشته باشید. پیش از سایه زدن از تکنیک بلوک گذاری که در صفحات قبل آموختید استفاده کنید.

قسمت سمت چپ طراحی پایین دقت در طراحی و قرار گیری هر گلبرگ را به تنهایی نشان می‌دهد. اگرچه این کار وقت گیر است اما طرح نهایی سایه زده شده آن بیانگر این است که ارزش انجام دادن و وقت گذاشتن را دارد. هنگامی که طراحی پایان یافت همانند بالا، آن را با خطوط صاف سایه بزنید.

گل ستاره‌ای چینی پر بلند



برای سایه زدن ستاره ای چینی سوزنی بیشتر از نقطه و دایره استفاده کنید زیرا به آن ظاهری پف کرده می دهد. برای نواحی تیره تر نقطه ها را نزدیک تر بهم و برای نقاط روشن آنها را پراکنده تر بکشید. نتیجه این بافت زبر و زمخت در تقابل با ترکیب یکنواخت گلبرگها و برگها زیبا است. برای جلوه دادن به سایه روشنها از یک پاک کن خمیری قالب دار استفاده کنید.



گل ستاره ای چینی پر بلند

گل ستاره ای دنباله دار



نقاط پراکنده در گل به آن فرم می دهند
و وجود نور را نیز در آن مشخص می کنند.

گلایلها تا ارتفاع دو تا شش فوت رشد می کنند و گل آنها نیز تا دو تا شش اینچ می باشد. گلبرگهایش می توانند صاف، سوزنی، موجدار و تاهموار باشند.

بر روی سطح فلزی تخته سه لا و با مدادهای HB، B2 و مدادهای طراحی تخت، طراحی کنید.

گل را بلوک بندی کنید و سایه زدن را با کنار مداد HB در ترکیب با محو کن شروع کنید. درون آن را با مداد B2 سایه بزنید و خطوط ظریف بافت را بانوک تیز مداد HB در آن قرار دهید.

در زمینه با یک مداد طراحی تخت بصورت شانسی خطوطی بکشید. سپس در نواحی کوچکی با یک مداد B2 تیز هاشور بزنید. در آخر سایه های روشن را با پاک کن خمیری جلوه ببخشید.

A

B

C

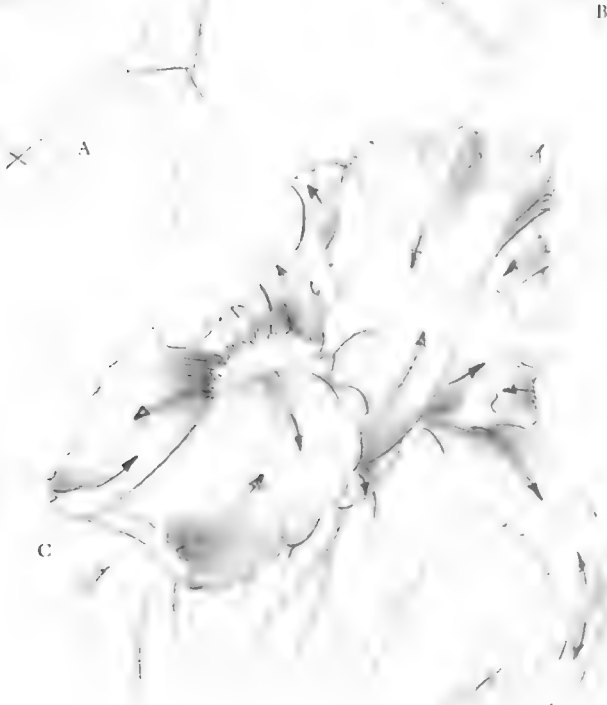
در هنگام طراحی گلبرگهای رویهم
قرار گرفته نزدیک بهم هر کدام از
خطوط بلوک، مهم هستند توانایی
مشاهده و دیدتان را تست کنید!



گلایل یک اسم مستعار بسیار
شاد دارد - "خوشحال"!

زنبق خوشه ای احتمالاً زیباترین گونه زنبق است. رنگهایش شامل بنفش تا آبی، بنفش کمرنگ و سفید است. بعضی گلپاش دارای گلبرگهای کمرنگ و ظریف با رگه های تیره می باشند. ارتفاع آنها از کمتر از یک فوت تا بیش از سه فوت متغیر است.

مرحله A در پائین خطوط بلوک بندی زنبق را از نمای جانبی و مرحله A در صفحه مقابل آنرا از نمای روبرو نشان می دهد. از هر کدام از این نماها که میخواهید استفاده نموده شکلهای ابتدایتان را کمرنگ بکشید و سپس از آنها به عنوان راهنمایی کلی برای طراحی گلبرگهای خمیده و زیبای این گل بهره ببرید.



در مرحله C برای ترکیب بندی و سایه زدن خطوط جهت فلشها را ادامه دهید. با این خطوط سطح گلبرگ محکم به نظر رسد. نواحی سایه زده را با نوک مداد HB تیره تر کنید.

برای سایه زدن یک موضوع بلوک بندی تمیز و خوب سسار کمک می کند.



این گل ظریف و لطیف است، اما معمولاً سالهای متعددی رشد می کند.

این طراحی نهایی مقداری وقت گیر است اما از طراحیهای قبلی مشکل تر نیست. فقط گلها و مراحل سایه زدن بیشتری دارد یک بار دیگر پیش از هر سایه زدن باید شکل اجمالی گلها را بکشیم.

لبه خطوط را در گلبرگها طراحی کنید آنها برای سایه زدن درست بسیار مهم هستند. مراحل سایه زدن را به ترتیب طی کنید در ابتدا نواحی شیاردار را سایه بزنید. سپس کل طرح را با افزودن تکنیکی به نام 'بی نور کردن' خاکسری تر کنید برای بی نور کردن با استفاده

از کنار مداد بسیار کم رنگ حتی خطوط روی قسمتهای تکمیل شده طراحی را به نرمی سایه بزنید. برای اینکه سطح گلبرگها را لطیف تر نشان دهید روی آنها از محو کن استفاده کنید.

این طراحی بر روی سطح فلزی تخته سه لا با استفاده از مدادهای HB، B2 و مداد طراحی تخت کشیده شده است. برای ایجاد لبه تیز با یک پاک کن خمیری این سایه روشنها را بوجود آورید. از این پاک کن در همان جهت سایه ها استفاده کنید.

سایه زدن در زیر گلبرگها
آنها را به نظر شما چین
خورده به سمت بیرون نشان
می دهد و یک سایه یاریک
بر ایجاد می کند.

به هر مقدار که جزئیات به طرحتان اضافه کنید، همان قدر وقت بیشتری می برد اما دلزده نشوید. اگر خسته شدید به سادگی آن را کنار بگذارید یا استراحت کنید!

بخش چهارم

طراحی مردم جهان

نوشته جین فرانکس



طراحی مردم جهان با مداد نوشته جین فرانکس
 آنچه از این کتاب می آموزید...

- طراحی مردم دورانها و ملیتهای مختلف به صورت جذاب مرحله به مرحله
- مواد و تکنیکهای مورد استفاده از طراحی شکل های کلی گرفته تا سایه ها و پایان دادن به کار
- گونه مدادها را انتخاب کنیم و هر کدام از مدادها چه خطوطی را بوجود می آورند.
- چگونگی بوجود آوردن عمق در طراحی با استفاده از کنتراسنها و تکنیکهای مخلف
- تکنیکهایی مانند تغییر فشار مداد، هاشور زدن و برجسته نمودن برای طراحی طبیعی.

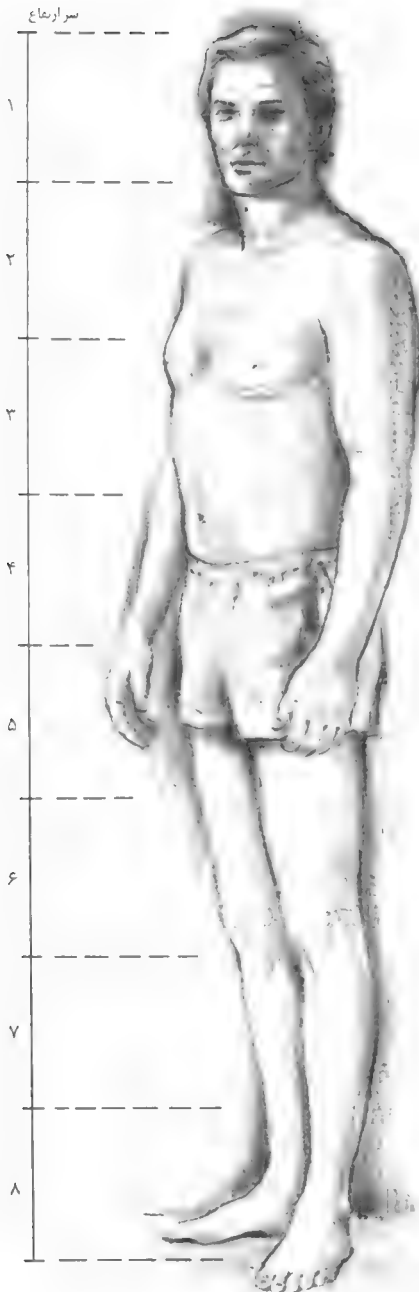


مرد عهد رنسانس

شش طراحی

فیگور

برای مطمئن شدن از تناسب صحیح کارتان به خاطر داشته باشید که معمولاً تناسب را با سر می‌سنجند. میانگین فیگور ۸ برابر سر ارتفاع دارد. بعضی از هنرمندان علاقه دارند که به ارتفاع پاها $1/2$ اندازه سر اضافه کنند. سعی کنید ابتدا با ۸ برابر سر ارتفاع فیگورتان را بکشید و سپس با $1/2$ اضافه. سیستم اندازه‌گیری سر موقعی کارساز است که بقیه حالت‌های فیگور را درست بکشید.



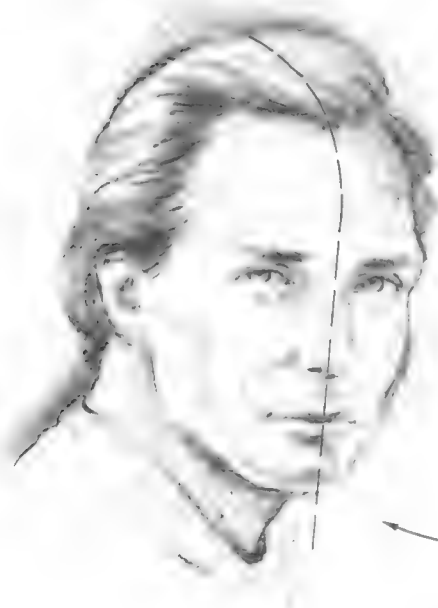
چرا پیش طراحی؟

پیش طراحی نمونه‌ای ساده شده از طراحی است. این روش سریع و آسان پیاده کردن عقاید قسمت مهمی از برنامه تمرین برای هنرآموزان است. فواید این تمرین اولیه بسیار زیاد است. این کار دید چشمانتان را باز می‌کند و به دستانتان هماهنگی می‌بخشد. این روشی برای مطالعه واضح تر اشیاء اطراف شما است. پیش طراحی می‌تواند به عنوان یک بررسی برای طرح‌های پایان یافته نیز بکار رود. اگر عادت پیش طراحی کردن را در خود بوجود آورید روش‌های دیگر نیز برایتان جالب و جذاب می‌شوند. در این صورت همانند یک طراح آموخته پیش می‌روید که این یک عنصر لازم در یک هنرمند واقعی و شایسته می‌باشد. این تجربه‌ای بسیار مهم است که هر چه را که می‌بینید بتوانید بکشید.

نیم رخ: به کنار سر توجه کنید. تناسب بین چشم، بینی، و دهان در هر فردی متفاوت است.



نمای روبرو: مستقیم به صورت نگاه کنید طوری که گوشها دیده شوند. خط مرکزی از وسط صورت به سمت پایین می آید.



نمای سه رخ: صورت از دید بیننده از یک زاویه دیده می شود، و سر از یک سمت نشان داده می شود. نکته: لطفاً توجه داشته باشید که خط میانی در هر فردی متفاوت است.

موضوعات نمونه

طراحی مردم در لباسهای محلی بسیار جالب و هیجان انگیز است و به خاطر جزئیات و تنوع زیاد تنها طراحی آنها با مداد خوب می شود.

این مردم عهد رنسانس را با مداد B3 که آن را برای اینکه خطوط را محکم، سریع، باریک و ضخیم بکشیم رو به بالادر دست گرفته و در حالتی خشن رسم کرده ایم. برای هاشور زدن و برجسته نمودن به موضوعتان برگردید. برای دست یافتن به نقاط تیره و روشن فشار مداد را تغییر دهید. پیش از اینکه کار را شروع کنید به صفحه ۳ مراجعه کنید.

من معمولاً از اسلایدها برای طراحی حالت هایی که دوست دارم استفاده می کنم. این کار به من یاد در دست داشتن مدل های مختلف در جلسات طولانی کمک می کند.



بچه‌ها همیشه برای طراحی کردن جالب هستند. از آنجایی که برای بچه‌ها نشستن در یک جا مشکل است من تقریباً همیشه برای طراحی آنها از اسلاید یا عکس استفاده می‌کنم. عکسهای زیادی می‌گیرم و بعد بهترین آنها را انتخاب می‌کنم. این طراحیها با مداد B3 اجرا شده‌اند.

حال لبخند زدن

با یک مداد HB طرحی ساده را کمرنگ بکشید.

حالت خنایی کار باعث می شود تا اجرایی بی قاعده و غیرمتراکم داشته باشد.

خطوط عریض را با استفاده از مداد نوک پهن B و خطوط نازک را با نوک تیز مداد B بکشید.

کار را با سایه زدن قسمتهای تیره با مداد B3 شروع کنید سپس برای قوی تر کردن کار نوک مداد B5 را زیر دست بلغزانید. برای ایجاد تیرگی و روشنی در کار قشار دست را تغییر دهید.

برای اینکه اثرتان با نشاط و زنده دل باشد
از کناره‌های هموار مدادهای B3 و B5
استفاده کنید.



بیش طراحی سر را با مداد A شروع کنید.

خطوط درون عناصر را بگذارید و سایه زدن را با مداد B شروع کنید.

بر روی خود موضوع و کناره هایش با مداد B کار کنید و بعضی خطوط کلیدی تیره را نیز درون آن قرار دهید. مدادتان را با مداد B3 عوض کنید و برای خطوط واضح تر و تنه ای تیره تر آن را محکم فشار دهید. خطوط مدوری را با مداد HB برای نشان دادن گردی و حرکت چشمها بکشید. بعضی قسمتها برای نشان دادن حالت پژمردگی ناتمام مانده اند.

طرحی ساده را با قلم HB بکشید.

طرح قطعی سر را با مداد HB آغاز کنید. سایه زدن را با مداد B شروع کنید.

اجزای صورت را با مداد B اجرا کنید، سپس با نوک گرد و لبه ضخیم مداد B3 سر و اجزای آن را اصلاح کنید و سایه‌های تیره و روشن را نیز با تغییر فشار دست ایجاد کنید. برای قسمتهای برجسته مداد را محکم فشار دهید. خطوط مدوری را برای نشان دادن حرکت چشمها و افزایش گردشگی آنها اضافه کنید.

با قلم نوک پهن II طرح ساده شکلیها را کمرنگ بکشید.

خطوط را با لغزاندن نوک
مداد IIB اصلاح کنید.

سایه زدن قسمتهای تیره را با قراردادن مداد B بر روی
کناره‌هایش شروع کنید. هنگامی که جزئیات مورد نظرتان
بوجود آمد مدادتان را با مداد B3 عوض کنید. با شجاعت کار
کنید، نوک و لبه ضخیم مدادتان را محکم فشار دهید.

برای خطوط عریض از کنار مداد نوک بلند استفاده کنید. (به
دیاگرام صفحه ۴ مراجعه کنید).

لایه‌های تنه‌ای مختلف را همانطور
که در صفحه ۵ گفته شد با استفاده از
هر دو حالت دست و تمام نوکهای
مدادها بکشید.

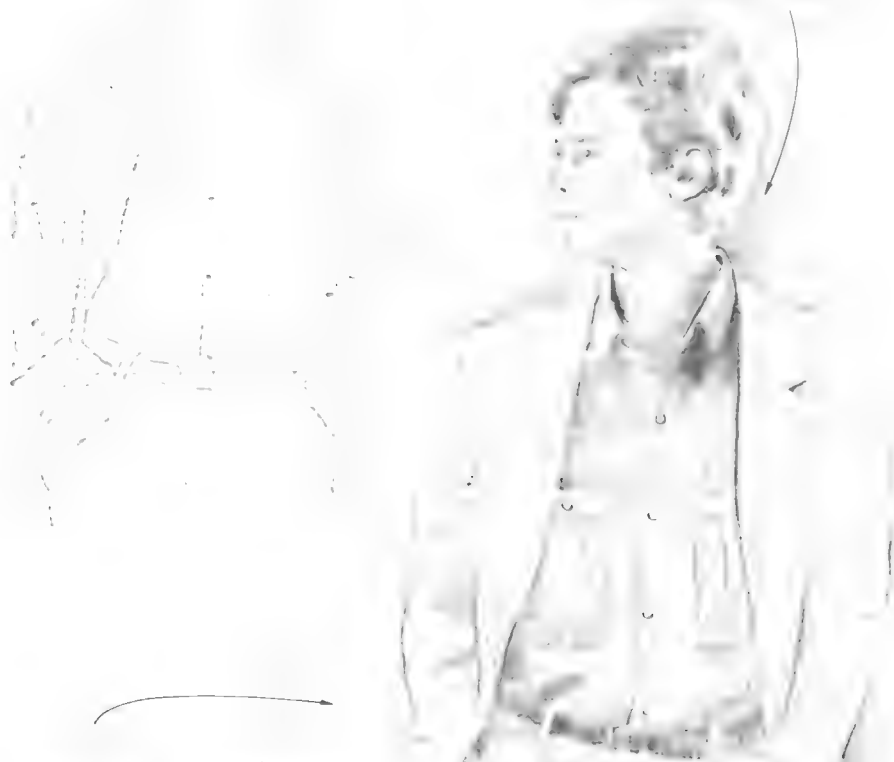


د جوان

شکلهای سر و بدن را با قلم نوک پهن H1 بکشید.



طراحی خطوط را با مداد HB کامل کنید. خطوط را با مداد B تقویت کنید و شروع به سایه زدن کنید.



پس از ایجاد الگوی تنه‌ها مدادتان را با مداد B3 عوض کنید. تنه‌های حد واسط را با فشار محکم مداد بوجود آورید. برای برجستگیهای نهایی و تنه‌های تیره از مداد B5 استفاده کنید.

برای هاشور زدن از نوک تیز، برای
سایه زدن نرم و هموار از لبه
ضخیم و برای کشیدن خطوط
عریض از کنار نوک بلند مدادها
استفاده کنید.



در شکلیها به آرامی و کمرنگ با قلم H1 پهن پیش طراحی کنید.

تمام جزئیات عناصر را با خطوط طراحی با مداد HB اصلاح کنید. برای ایجاد خطوط باریک و ضخیم مدادتان را روی کار بلغزانید.

نواحی تیره را با کناره‌های مداد B بوجود آورید. تئها را هموار و مسطح نگه دارید. همانطور که کار سایه زدن پیشرفت می‌کند مدادتان را با مداد B3 عوض کنید و تئها را نیز تیره کنید.



این طراحی از لایه‌های مختلفی نور شده و هاشور زده شده بوجود آمده است. توجه خاصی به ثنهای انتقالی که حالت گردشگی را در صورت بوجود آورده‌اند کنید. برای ثنهای عمیق‌تر در موها و نواحی تیره دیگر از مداد B5 استفاده کنید. سایه‌های هموار زمینه را با نوک مداد اجرا کنید. برجستگیهای نهایی را با نوکهای تیز مداد اضافه کنید. خطوط مدور را برای حرکت چشمها استفاده کنید.

شکلها را با قلم نوک پهن II بکشید.

خطوط طراحی را با نوک و کنار مداد نوک بلند B تکمیل کنید.
تمام عناصر را اجرا کنید، سپس سایه زدن را با انتخاب نواحی
تیره به عنوان نواحی کلیدی شروع کنید.

برای اجرای جزئیات و خطوط تیره از
مداد B3 استفاده کنید. برای تنه‌های
عمیق کار را محکم روی زیردستی
فشار دهید. برای خطوط عریض و
مدور از مدادی که به سمت پایین
گرفته شده است، استفاده کنید.



برای ارائه یک پرترة موفق با مداد نیاز دارد تا به خطوط ابتدایی در صفحات ۴ و ۵ توجه زیادی کنند. نگه داشتن مداد در دست دومین مرحله پس از تخصیص زمان برای تمرین است.

شکلها را با طرحهایی ساده با خطوطی کمرنگ با قلم پهن
II بکشید.

با لفزاندن کنار مداد HB خطوط باریک و ضخیم جزئیات را
بکشید.

سایه زدن خطوط هموار را با لبه پهن
مداد B شروع کنید. برای برجستگیها
از نوک تیز مداد B استفاده کنید.
هنگامی که از سمت سایه روشن به
سمت سایه تیره می‌روید اگر نیاز
هست جهت‌دستان را تغییر دهید.



برای شروع از بر سب مراحل طراحی استفاده کند. همچنین که در طراحی خود بیان پیشرفت می کند، طراحیهای پایان یافته را با دقت مشاهده کند در تمام قسمتها از مداد ۱:۱ استفاده کند و برای خطوط هموار مداد را به نرمی و آرامی فشار دهید و برای آثار سربه بر مداد را محکم فشار دهید. همچنین که کارتان لایه به لایه تکمیل می شود تراکم آنها را بالاتر ببرید.

اسرخیوست دیده بان

طرحهای ساده درون شکلهای با خطوطی کمرنگ با قلم
پهن ۱۱ بکشید.



خطوط طراحیتان را با مداد ۱۱۱ تکمیل کنید، به هر یک از
جزئیات توجه کامل کنید.

سایه زدن را با کنار هموار مداد B شروع کنید، برای مشخص
شدن نورها ابتدا نواحی سایه زده شده را انجام دهید.

برای لایه‌های پایانی از نوک و لبه پهن
مداد B3 استفاده کنید.

این مدل که در اینجا طراحی شده است
شش و سه دهم فوت قد داشته است و
تناسبش نیز ایده ال است. ارتفاع این
طراحی تقریباً به اندازه ۸ سر می‌باشد
(به صفحه ۸ مراجعه کنید).
سیستم "سرها" روش موثری است که
من برای رسیدن به تناسب درست
طول بدن در درس هنر یاد گرفته‌ام.
یک خط مرکزی فرضی از قسمت
اصلی گردن تا زانوی چپ وجود دارد
(محلی که وزن بدن را تحمل می‌کند).
استفاده از چنین خطی به شما در بدست
آوردن طرز ایستادن درست و تعادل
کمک می‌کند.

نوک مدادها پتان را برای خطوط باریک
و ضخیم بلغزانید. برای تیرگیهای
نهایی مداد را محکم فشار دهید.




وارکار جوان



بخش پنجم

طراحی سر و صورت

نوشته آندره لومیس



طراحی سر با مداد نوشته آندره لومیس
آنچه از این کتاب می آموزید...

ساختار و ساختمان مناسب سر انسان و محق قرار گیری اجزای صورت.

اشاراتی بر چگونگی تفاوت بین شخصیت‌های مختلف

تفاوت ساختار سر مردها با زن‌ها.

درک چگونگی فرم‌های مختلف بر مبنای استفاده از طرح‌ها.

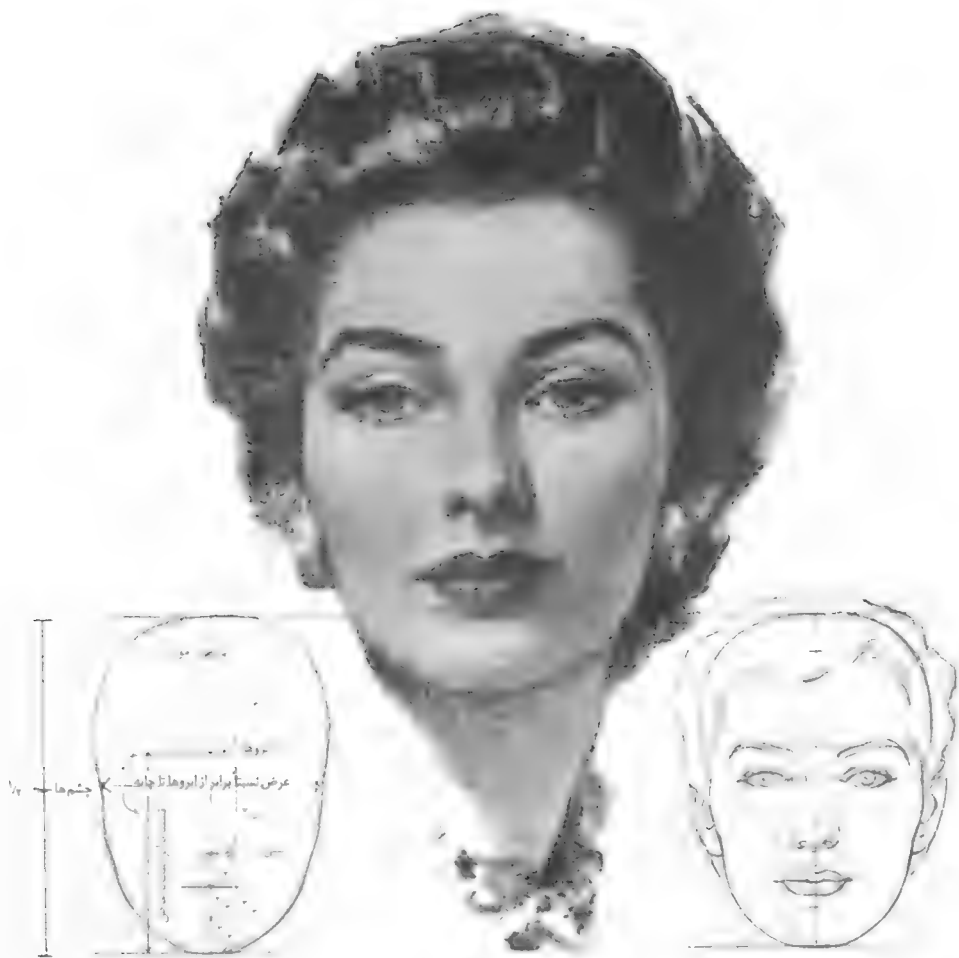
توانایی استفاده از تفاوت‌های موجود در میان سر افراد متفاوت در سنین مختلف.

ساختار ساده استخوان سر و حالت سر بر گردن.

چگونگی طراحی از حالات مختلف صورت.







وجود آوردن ساختار کلی یک سر

طراحی کردن سبک زن را بدون قرار دادن و ساختمان ببدی اجزای صورت در محل صحیح خود، تقریباً غیر ممکن است. سوراخهای بینی را کوچک بکشید و به محل قرارگیری فک و گوشها به دقت توجه کنید. چشمها و دهان باید در محل درست قرار بگیرند و از طراحی بعضی از جاهای صورت بطور ناخوشایند پرهیز کنید. مثلاً در حال حاضر ابروها نسبتاً ضخیم هستند ولی در سائیدی قبل ابروها فقط یک خط باریک بودند. من شخصاً حالت طبعی ابروها را دوست دارم. اما در اکثر اوقات ابروها و موها طبق مد آرایش شده‌اند.

این موضوع در مورد آرایش موی زنان نیز صدق می‌کند. به بوده و کن مو به سبب جزئیات آن بیشتر دقت کنید. زیبایی صورت، یک زیبایی نسبی است. در نتیجه ابتدا تناسب را یاد بگیرید و سپس موضوع شاشی را بصورت شخصی و جزء به جزء بررسی کنید. مجله‌های مد شامل مدل‌های مختلف برای بررسی هستند و همچنین برای مدل مو و آرایش، شما را با مد روز آشنا می‌کنند. دقت کنید که آنها را صاف نکشید. سایه روشن روی لب را بسیار به دقت بکشید. زیرا اگر آن را در محل اشتباهی بکشید می‌تواند دهن و حالت کلی

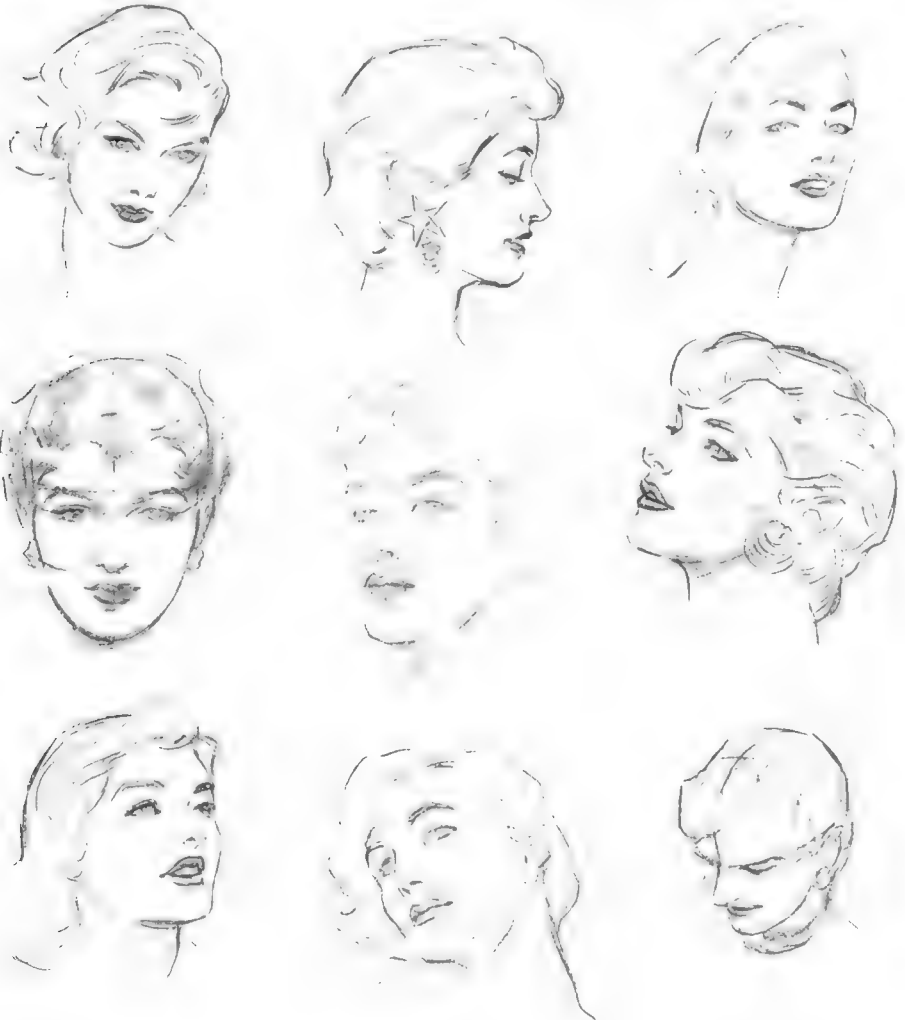


هنرمند را برای زیبایی ساختار سر و کمیت‌هایی که آنرا بوجود آورده‌اند علاوه بر آموختن تکنیک به احساس زیبای هنرمندی که کار را ارائه کرده‌است، احترام قائل باشد. او هرگز نباید سعی کند که یک تکنیک بصورت فرمولی روزمره در بیاید که تمام سرها را در یک حالت بکشد. به او اجازه دهید که با توجه به احساس دانش اولیه‌اش و وفاداری به آن و با قدمهای ثابت، طراحی را تجربه کند. بعضی از سرها با یک سری خطوط، جذاب تر می‌شوند و بعضی دیگر با خطوط هماهنگ و تکمیل جزئیات، اما نتیجه کار نباید همانند خطوط بهم ریخته به نظر بیاید. تکنیک و آموخته‌های شما (در صورتیکه غلط باشند) به آسانی قابل تغییر نیستند.



یجاد شخصیت‌های متنوع با تغییر فواصل

برای خلق تفاوت در نوع و شخصیت، امکان دارد ما تصمیم بگیریم که اندازه‌های اصلی و پایه تقسیم شده را خیلی دقیق اجرا کنیم. با تغییر نسبت ۳ قسمت صورت، ما به نتایج متنوع خوبی می‌رسیم. هزاران ترکیب امکان دارد بوجود بیاید و تجربه کردن آنها جالب است. هر سری یک مجموعه از اشکال، خطوط و فضاهای خاص است. به دلیل تنوع جمجمه‌ها و اجزای صورت، با تنوع فاصله‌گذاری و فضاسازی، میلیونها ترکیب ظاهر می‌شود. هر صورت دیگری را فراموش کنید و بر روی طراحی خود تمرکز کنید. به فرمهای شخصی و خاص در هر جا که می‌توانید توجه کنید. طراحی از مردم حقیقی را شروع کنید و عکسها و بریده‌های روزنامه‌ها را برای تمرین کردن جمع‌آوری کنید. وسوسه نشوید که تقلید کنید و فقط طراحی کنید.



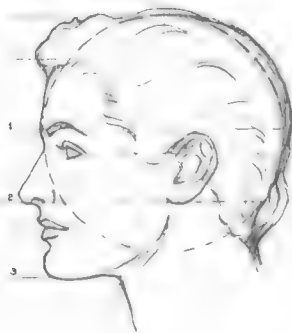
شروع با یک روش اصولی، بهترین راه شکوفائی تواناییهای شخصی هنرجو می باشد. یک سر تا زمانی که به آخرین حد ساختار قوی و مستحکم نزدیک نشود، خوب طراحی نمی شود. تجسم شخصیت باید از تجزیه خاص و درک از آناتومی عمومی سر بوجود آید. اگر شما بیاموزید که چگونه آن تجزیه بوجود می آید و چه دلایلی باعث بوجود آوردن یک سر در طراحی می شده، پشرفت شما بسیار سرعت می یابد.



اختتام و ساختار سر زن

یک توپ بکشید. توپ را به قسمتهایی تقسیم کنید بطوری که خط میانی توپ را به ۳ قسمت تقسیم کند (خطوط ۱ و ۲ و ۳). یکی از آنها را برای خط میان صورت در نظر بگیرید. ۲ خط دیگر برای خط گوش و خط ابروها می باشند. خط میانی را در نظر بگیرید، آنرا به ۴ قسمت مساوی تقسیم کنید که هر قسمت برابر با نصف فاصله خط ابرو تا قسمت بالای توپ باشد.

با ادامه دادن خط گوش به سمت پایین بصورت مستقیم، قسمتهای صورت بوجود می آید. گوش را در تقاطع خطوط ۱ و ۳ قرار دهید. حال فک و اجزای صورت را بکشید.



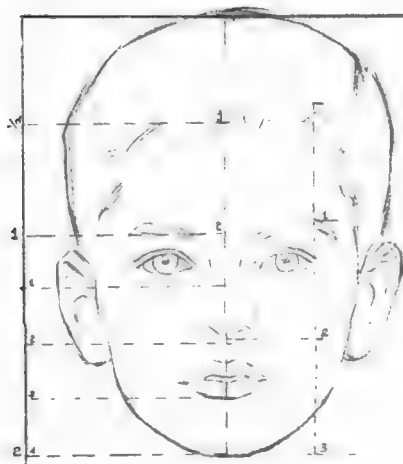
پسران نوجوان

نسبت و شباهت سر در نوجوانان تقریباً منطبق با بزرگسالان است و تفاوت، یک تفاوت نسبتاً حسی است. در پسران ساختار استخوانها تا حدی قابل مشاهده است گر چه نباید آنقدر که در سر مردان مشخص است، معلوم باشد. هیچ خط قابل توجهی وجود ندارد. گوشت سفت است و هنوز متمایل به صافی است. گونه‌ها صاف و بدون هیچ ماهیچه مشخصی هستند. فک در مدت زمان کوتاهی به صورت قابل توجهی رشد یافته است. نوک بینی شکل ثابتی دارد در حالی که فک و کاسه سر رشد می‌یابند، گوشها بصورت کوچکتری نسبت به کل سر در مقایسه با یک پسر کوچک ظاهر می‌شوند. در این حالت غضروف گوشها کاملاً مشخص است. گوشها گرد شدگی‌شان را از دست داده‌اند و خطوط، زاویه بیشتری می‌یابند. حالت مواز سمت شقیقه‌ها به پشت می‌باشد. ابروها کاملاً ضخیم شده‌اند. اندازه لبها نیز رشد یافته است. چانه در حالت و شکلی ثابت به سمت جلو آمده است. تنها استخوانهای کنار فک کاملاً رشد نیافته‌اند. این تغییرات طبق تحقیقات تا سن ۲۰ سالگی یا بیشتر ادامه می‌یابد. من مطمئن نیستم که کاسه سر تا زمان بلوغ کامل، به رشد کاملش نمی‌رسد، گر چه رشد و نمو بعدی اثر قابل درکی بر روی تناسب سر نمی‌گذارد.





نوجوانان در داستانها تبلیغات و پرتوها موضوعات قابل توجهی هستند. نظر به اینکه نسبت و تشابه سر در نوجوانان مشابه سر بزرگسالان است، تقریباً به سر جایی بر می گردیم که شروع کردیم اما امیدوارم که با درک و دقت بیشتری کار را انجام دهید. در طراحی نوجوانان پسر و دختر باید توجه به تفاوت‌های آنها داشته باشیم. در پسران، صورتها، استخوانی همراه با ماهیچه‌های مشخص مشابه تیپ ورزشکاران است. فعالیت‌های ماهیچه‌ای به عنوان تکیه گاه مطمئنی هستند. بعضی پسرها به سرعت رشد می کنند. آنها مقداری انرژی و قدرت می دزدند، اما بقیه به آسانی حالت ورزشکاری پیدا نمی کنند. تیپ دیگری از پسران نوجوان دارای صورت گرد، ران و بازوهای کشیده و دستها و پاها بزرگ می باشند و تمایل دارند که خود را در هر چیز مناسبی برای استراحت ببوشانند و از تلاش و کوشش متنفرند. مخصوصاً کارهای سخت خانه. طبق یک قاعده، این پسران بعدها زمانی که کاملاً رشد کردند انرژی بیشتری دارند. هیچ جزئیات ساختاری از استخوان اهمیت زیادی ندارد اما شکل کلی آن برترین اهمیت را دارد. مطابق شکل ما باید کاسه چشم را در فضای مناسب آن در هر دو طرف خط میانی قرار دهیم. ما ۲ استخوان گونه را بصورت قرینه در هر دو طرف صورت قرار می دهیم و نوک بینی باید در بالای خط میانی باشد و تا پایین آن نیز ادامه یابد. کناره‌های فک را می کشیم و خط فک را تا پایین چانه می آوریم. هر سری باید ساختارش طوری باشد که تمام اجزای صورت با خط میانی در تعادل باشند و این به کار شما حالت و ظاهری واقعی تری در هنگام اتمام پروژه می دهد.





اسب سر پسر بچه‌های کوچک

در پسرهای کوچک نسبت تقریباً مانند همان نسبتها در سر پسرهای بزرگتر است. اما حالا صورت نسبتاً باریک تر است، و زبانی رو به درون یک مربع خای می‌گیرد. چشمهای کوچکتر، زیر صورت رشد می‌کند اما چشمها به میانه می‌آیند و دانه‌های بزرگ برای چشمهای هر پسر جوانی استفاده می‌شود و چانه پسر در سن ۳ سالگی شروع به رشد کرده است و چانه را بر جبهه می‌سازد. نوک بینی پسر است و بینی مقداری کشیده به سمت و شیب به سمت راست و چپ است. لبها در قسمت پایین خفیه سه مربع قرار می‌گیرد. در سن ۳ سالگی بین موها پسر رشد یافته است. لب‌ها یک کلاه سبز را بر کبر نش می‌دهد اما صورت همچنان کوچک است و می‌ماند و به حد است بچه کمک می‌کند. کافی است. می‌کند بچه موهای محض دارد، مژه‌ها می‌کشد موها پسر رشد کنند تا اینکه حالت عجیبی به خود می‌گیرند.

سراسر خوب است که بداند سر و قاعه گت فر دارد. پسر بچه‌ها سر همند کودکان سخت سب که در ۱۲ سالگی جاسید با طرز جزیی به تمام شود پس بهتر است که از غشیت و برنده‌های روزانه خبری کنید. بچه داشته باشد که گوش به همه حفره‌های می‌آید. این که کردن در پسر بچه‌ها کوچک است و ماهیچه‌های که به قسمت پاهای حمحمه می‌سازد هنوز رسیده نکرده‌اند، به نظر می‌رسد که سر به سمت عقب کشیده شده است. بچه که سر خودی بی‌رشد یافته و لب‌های مقداری کوچکتر به نظر می‌رسد. در ۱۰ دوره و دوره‌های بعد گوشها مقداری بزرگتر شده‌اند. به نظر می‌رسد که گوشها در ۱۰ تا ۱۲ سالگی کاملاً رشد یافته‌اند. فضای بین بینی با گوشها هنوز به نظر مقداری عریض می‌آید. مژه‌ها مقداری بلند هستند و موها به روی شقیقه‌ها رشد کرده‌اند.

نویسنده به خاطر رفتارها و شخصیت‌های مشخصی که بر رویش اثر گذاشتند در طراحی بچه‌ها پیشرفت کرد. بچه‌ها همانند بزرگسالان دارای احساسات و عواطف خاصی هستند و این احساسات در آنها مشخص و آزادانه‌تر است. همانطور که ما رشد می‌کنیم می‌آموزیم که احساسات واقعی خود را که گاهی نیز بسیار عمیق هستند، پنهان کنیم. بیشتر بچه‌ها بسیار صادق‌تر از بزرگسالان هستند. اگر می‌خواهید که آگهی تبلیغاتی بسازید یا اینکه از قبل در این رشته فعالیت دارید، می‌بینید که طراحی از رشد پسرها و دخترها بسیار پر منفعت است. مثلاً در تبلیغ تمام غذاها، مادران با بچه‌های در حال رشد هستند و بچه‌ها در تبلیغات زیادی ظاهر می‌شوند. شما می‌توانید از روی طرح‌های این صفحه تمرین کنید یا اینکه از مدلهای موجود در مجلات زنان که تمرینی عالی هستند، تمرین کنید.



اسب سر دختر بچه‌ها

تناسب سر بصورت کاربردی در دختران کوچک مشابه پسران کوچک است از نظر نهادی و شخصیتی، چشمانشان عریض تر است و فک و چانه‌شان گردتر است. اغلب چین و شکنهای لب بالایی به سختی در بالای چشمها مشاهده می‌شود. تمام خطوط کانتوری معمولاً در دخترها گرد شده تر هستند. دانستن این مسائل به شما کمک می‌کند یک صورت کوچک را ظریف تر بکشید. ساختار مربعی به چهره یک پسر بچه حالت زمخت تری می‌دهد.



پیشانی در دختران در سنین کمتر کشیده تر است. بعضی منابع می‌گویند که کیفیت مغزی در دختران سریع تر از پسران رشد می‌کند. اما من نمی‌توانم بگویم که این دلیلی برای کشیده تر بودن پیشانی است. خطوط موی نزدیک بهم در پسران، آنها را پسرانه تر و پیشانی کشیده در دختران، آنها را دخترانه تر نشان می‌دهد. حالت موها در دختر بچه‌ها کمک زیادی می‌کند. سر را در طرح و شکل اجمالی آنقدر بکشید تا سن و حالت مد نظر تان بدست بیاید. افزودن سایه به سری که جذابیتهای آن را ندارد، هیچ فایده‌ای ندارد. این تنها می‌تواند فرمهایی را که از قبل وجود داشته‌اند را بسازد. اگر طرح اشتباه باشد، اندام مقدار کمی به شما کمک می‌کند. گاهی یک سر در طرح ممکن است بهتر از یک مدل کامل شده به نظر برسد.





خطوط ریتمیک در سر

جستجو برای خطوط ریتمیک در چهره‌ها جالب است. ممکن است که خطوط گرد شده یا حمیده را در مقابل خطوط چهار گوش ببینید. حالت این خطوط کمک می‌کند تا از طرحهایی که جذاب نیستند، دور بمانید. خطوط حمیده، گرم و فریبده و خطوط مربع، سنگین و جذابند. شما می‌توانید با مخلوط کردن هر دو خط به نتیجه‌ای شاد و جذاب برسید. در این حالت شما به طرحی می‌رسید که زیبا و سنگین است.





در سمت راست، بالا، ما فضای معمول چهار گوش را داریم. این نکته جالب توجه است و می‌تواند به ما نشان می‌دهد که چگونه خطوط قطری در سر یک دختر جوان اثر دارند. این خطوط از گوشه چشمها شروع می‌شوند و پس از عبور از میانه پایینی بینی، گوشه‌های لب را قطع می‌کنند. خطوط دیگر از انتهای ابروها شروع می‌شوند، گوشه‌های لب را قطع می‌کنند و به میانه قسمت پایه چانه می‌رسند.

آن ویر

برای طراحی شخصیت، مدل‌های زیادی از مردم را مثل یک کودک، یک بچه یا یک فرد مسن مطالعه کنید. حالت، اجزا و سن همه قابل توجه اند. لب بالایی ممکن است کشیده یا کوتاه باشد، گونه‌ها ممکن است پر باشد یا آویزان. با ترکیب این تفاوت‌ها، می‌تواند تقریباً انواع پیشماری از شخصیت‌ها و حالات را بکشد. اگر این کار را تجربه کنید بسیار جالب و سرگرم‌کننده است.

با وجود آنکه ساحار هر سری مشکلات خاص خود را دارد، این کتاب به چند قسمت طراحی مرد، زن و بچه‌های سن‌های مختلف تقسیم شده است. همانطور که خواهید دید، گرچه تفاوت‌های بزرگی ناچیزند، اما تفاوت‌های اجزا و ترکیب‌بندی آنها قابل توجه است. حال اجازه دهید به صورت جدی به کار بپردازیم.



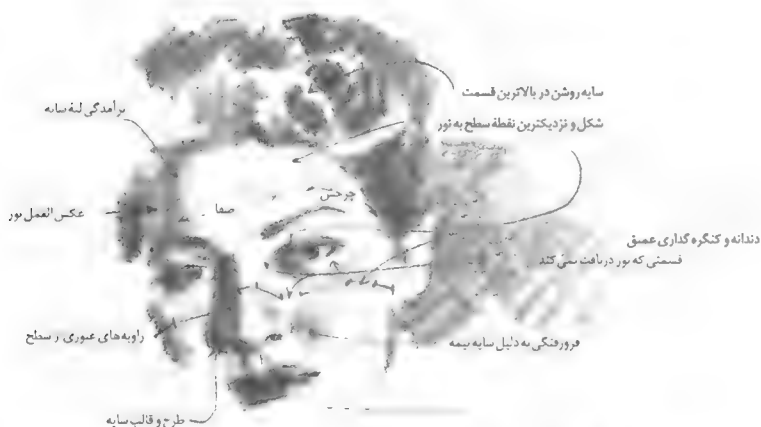
ام سرهایی که می‌توانید تمرین کنید.

با یک کتاب سفید طرح و نقشه از سرها شروع کنید. تمام بینیها و شخصتهایی که در اطراف شما وجود دارد را با توجه به حالت آنها بکشید. چند تا از طرحها را از روی افراد اطرافتان بکشید و بقیه را از پرده‌های روزنامه، هیچ چیزی مانند این کار به شما کمک نمی‌کند. روزی یک طرح بکشید و کتاب خود را بر کنید. هیچ راهی بهتر از مطالعه و تمرین تمام شخصتهای و بینیهای اطراف شما نیست. سرها تمام مشکلات واقعی طراحی را دارند.



روح و نقشه

تمام تناسب سر زنان مقدار ناچیزی با سر مردان متفاوت است، اما استخوانها و ساختار ماهیچه‌ها ضعیف‌تر است و کمتر برجسته است. در زنان تیپ هنر تجاری آنهایی که فک زاویه‌دار دارند بیشتر از آنهایی که فک گرد دارند مورد توجه می‌باشند. ابروی زنان به نسبت مردان معمولاً مقداری بالاتر از چشمانشان قرار دارد.

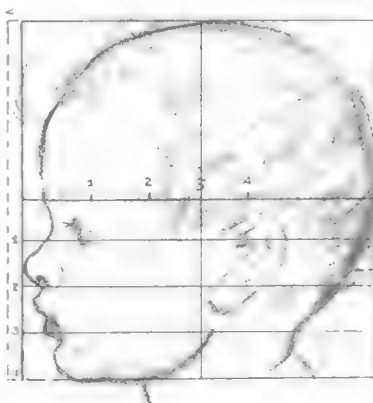
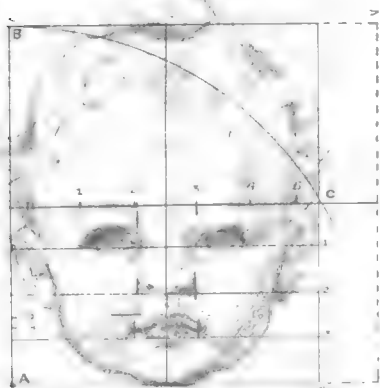


دهان کوچکتر است، لبها برتر و گردشده‌تر هسند و چشمها مقداری بزرگ‌کنند. در زنان حلی بر روی ماهیچه‌های فک و گونه‌ها تاکید نکنید.



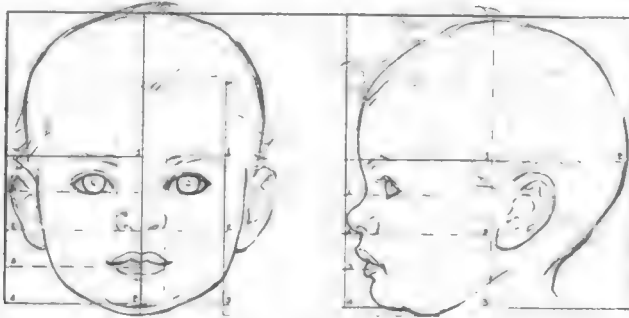


در حجمه کودکان تفاوت زیادی در شکل و اندازه وجود دارد، گر چه میانگین آنها تقریباً در یک مربع جای می گیرد. شما می توانید از یک توپ استفاده کنید و با استفاده از تناسبهای بالا طراحی کنید.



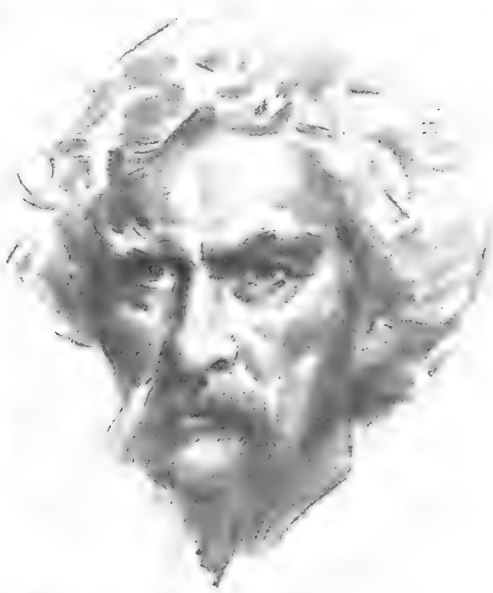
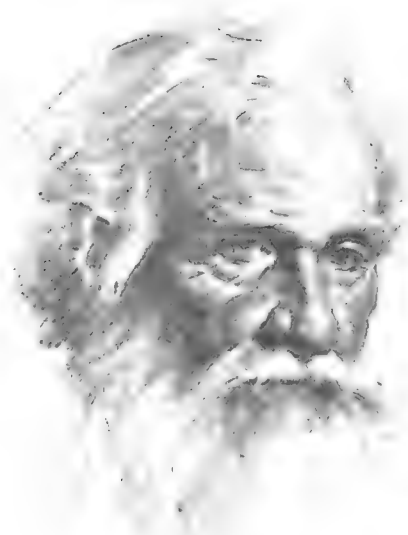
مطالعه بیشتر بچه‌ها

هر چه موی بچه‌ها بیشتر رشد می‌کند سن آنها بیشتر به نظر می‌آید، با این وجود تناسب باقی اجزای صورت مقدار کمی تغییر می‌کند. مزه بعضی بچه‌ها بلندتر می‌شود که با فضای عریض و بزرگ چشمها در حالت قبل آنها را جذاب تر می‌کند. درباره ابروها سخت نگیرید و آنها را ظریف بکشید.

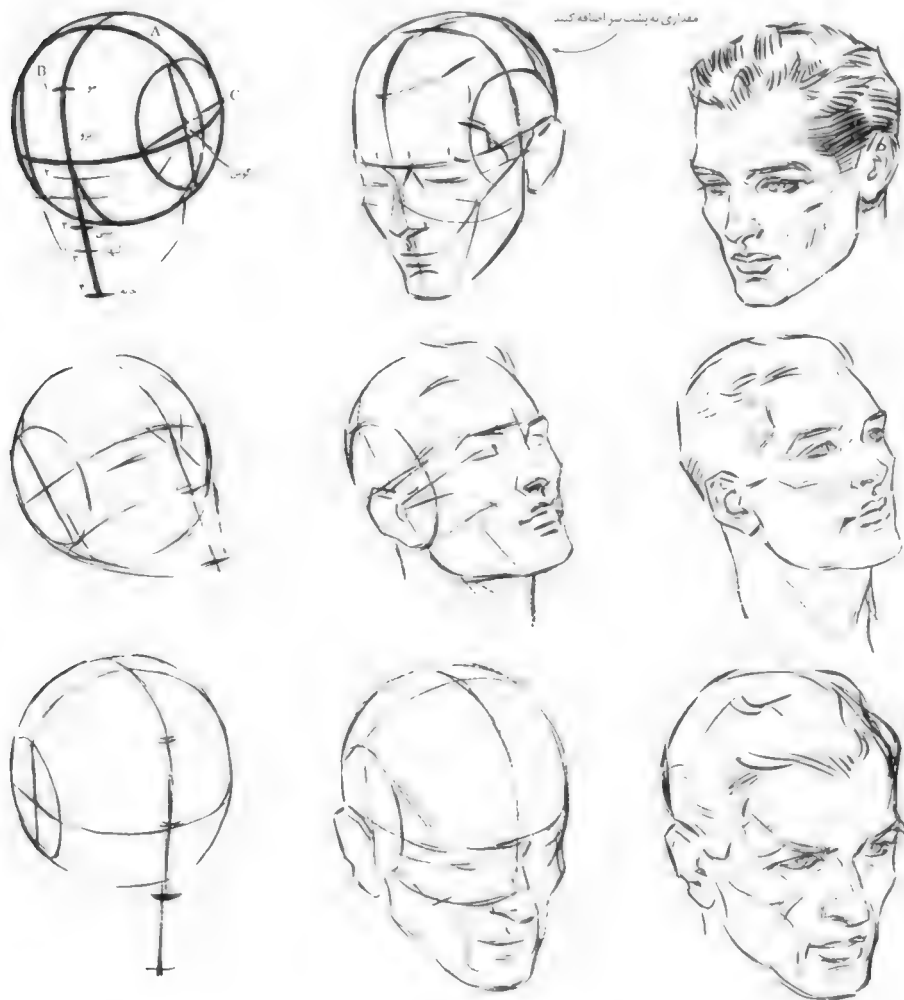




در حه سر بجه نشیر رشد می کند، اجرای صورت سبب به کاسه سر کسیده تر می شود و دلیل این سر حرکت چشم و 'بروها' به سمت بالا می شود، رشد فک پاستی به سمت پایین و کشیدگی بینی و فک بالایی به سمت بالا است. در نسخه این تغییرات، خمیدگی برزگسالان و نوجوانان در خطا مائی قرار دارد. دانشمن این فئسه می میرن چیر سب را فرارگیری خمیدگی در خطا مائی صورت، راه سن دادن به کودک است. در بجه عسه کاملاً رشد یافته است و دیگر برزگر نمی شود و به همین دلیل چشمها در برزگسالان به خطر کوچکی می آید، چون سن پلکها فضا وجود دارد و در نتحه مردمک را در برزگسال برزگر، برزگسالان و بجه ها می بینیم.

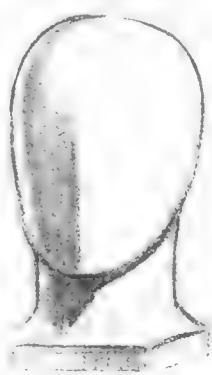
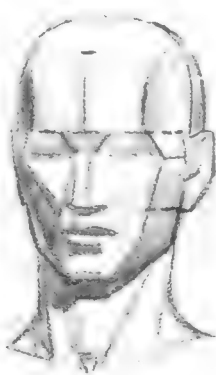


در اولین کتابم "سرگرمی با مداد" آغاز به تمرین طرح و نقشه‌های ساختار سر کردم که تقریباً مضحک به نظر می‌رسید. در اینجا طرح‌های عمومی را به عنوان هدفی ممکن تکرار می‌کنم. سر را یک توپ در نظر بگیرید که اطرافش پهن شده است تا طرح صورت بدست بیاید. این طرح به سه قسمت مساوی تقسیم می‌شود. (خطوط ۱ و ۲ و ۳) خود این توپ از وسط به ۲ قسمت مساوی تقسیم شده است. ۱- خط گوش، ۲- خط میانی صورت و ۳- خط ابروها است. پس از آن فاصله گذاری و فاصله سازی اجزای صورت به ترتیب بر روی این خطوط انجام می‌گیرد. این طرح هم برای زنان و هم برای مردان مناسب است، تفاوت آنها بیشتر در ساختار استخوانی تر، ابروهای ضخیم‌تر و دهان بزرگ‌تر در مردان است. خط فک در مردان معمولاً مربع‌تر و زمخت‌تر است.



نوکها و طرحها

این فرم ساده کم کم با استفاده از طرحها پیچیده تر می شود. این طرحهای میانی باید یاد گرفته شوند. اینها طرحهای اساسی و اولیه نور گذاری می باشند.



نمای پهلوی طرحها، کمی کل رس بگیرد و طرحها را مدل سازی کنید در نتیجه می توانید آنها را از راههای مختلف نوپردازی کنید و سپس آنها را طراحی کنید.



نماهای پشت سر تا زمانی که فرم و طرحها درک نشوند مشکل ترین قسمت می باشند.



کیب آناتومی، ساختار و طرحها

از آنجایی که این صفحه مراحل طراحی یک سر را از قبیل آناتومی، ساختار بندی، زمینه طرحها و تکمیل نهایی طرح را نشان می دهد، مهمترین صفحه این کتاب است. بدون مطالعه دقیق اطلاعات قبلی تنها کپی کردن امکان دارد و اینکه خودتان یک سر را طراحی کنید غیر ممکن است.

هنگامی که این صفحه را به دقت مطالعه کنید آنرا فاقد ارزش برای یک منبع اصلی می یابید،

طرحهای سر باید به خاطر سپرده شوند، برای انجام آنها در سایه و نور به یک فوتو آنسیون و پایه نیاز داریم. با طرحهای اولیه (بالا، چپ) شروع کنید. با این طرحها تقریباً هر

سری را می توان طراحی کرد. ظاهر هر طرحی بر اساس شخصیت مورد نظر متفاوت است اما

با این طرح کی

می توان یک

سر مناسب

مردانه کشید.



اختار ساده استخوان

این قسمت در داشتن یک ایده نسبتاً واضح ساختار استخوان مقدار زیادی به شما کمک می‌کند. به دلیل اینکه استخوانها را با جزئیات نمی‌بینیم باید آنها را به صورت استخوان بندی و بدنه سر نگاه کنید. تمام قسمتهای تقسیم شده سر در ارتباط با استخوانها هستند نه با گوشت. دلیل اینکه توپ را برای طرح انتخاب کردیم در اینجا مشخص می‌شود زیرا باید خود جمجمه به تنهایی قابل درک باشد. به آسانی می‌توانید یاد بگیرید که با اضافه کردن ماهیچه‌های تحلیل رفته و چین و چروکهای بین آنها، سن طرح را مشخص کنید. در صورت یک فرد سالخورده، استخوانهای گونه، کناره فک و استخوان چانه واضح تر است. همزمان که ما پیرتر می‌شویم غضروف بینی و گوشها بزرگتر می‌شود و تغییرات اساسی در گونه‌ها و دور چشمها و دهان پیدا می‌شود. گوشت در دو طرف چانه و اطراف فک تحلیل می‌رود. در زیر چشمها چین و چروک ظاهر می‌شود. لبها نازکتر می‌شود و به سمت اطراف حرکت می‌کنند، در نتیجه بیشتر از یک خط راست بین لبها ظاهر می‌شوند. این خطوط از اطراف دهان به طرف پایین و اطراف چانه نیز کشیده می‌شوند. گوشت بالای پلکها پرمزده می‌شود و ابروها به نظر به سمت لبه بینی می‌افتند. تعدادی خطوط عمیق در پیشانی و میان ابروها ظاهر می‌شود البته این خطوط می‌توانند به صورت فرعی تر باشند و از تأکید زیاد بر روی آنها خودداری کنید. موها باریک هستند و در نتیجه خطوط مو به سمت بالا و عقب بر می‌گردند و در بالای سر موها به صورت قابل توجهی نازکند. با این وجود ما سر را از ساختار پایه مشابه طراحی کردیم.

خط میانی و متقاطع حالات را تخمین می‌زنند

بسیار مهم است که در یک لحظه طرح صورت و ترتیب توپ را با هم تمرین کنید. درباره اجزای صورت خیلی نگران نباشید. این ساختار ساده‌ای است که ممکن است شما در باقی زندگیتان از آن استفاده کنید. خطوط متقاطع بکشید.

سعی کنید که به ساختار دور سر توجه کنید. می‌بینید که فکها در وسط هر سمت قرار دارند و به خاطر داشته باشید که چشمها و استخوانهای گونه در زیر خط ابرو قرار دارند.

گوشها تقریباً موازی با خطوط ابرو و بینی هستند. خطوط متقاطع تقریباً صورت را به سمت پایین نشان می‌دهند.

با این طرح می‌توانیم سر را در هر حالتی بکشیم. این طرح ساده تنها صحیح و خلاق است.

هر راه صحیح دیگری نیاز به وسایل مکانیکی مانند پروژکتور، تقلید از عکسها و تابلوها، یا استفاده از مربعهای خارجی بزرگ دارد.

سؤال بزرگ این است که شما می‌خواهید توانایی طراحی سر را در خود بالا ببرید یا اینکه می‌خواهید از طریق وسایل مکانیکی طراحی کنید؟

من احساس می‌کنم اگر مورد اخیر مدنظرتان بود، این کتاب برایتان جالب نبود.

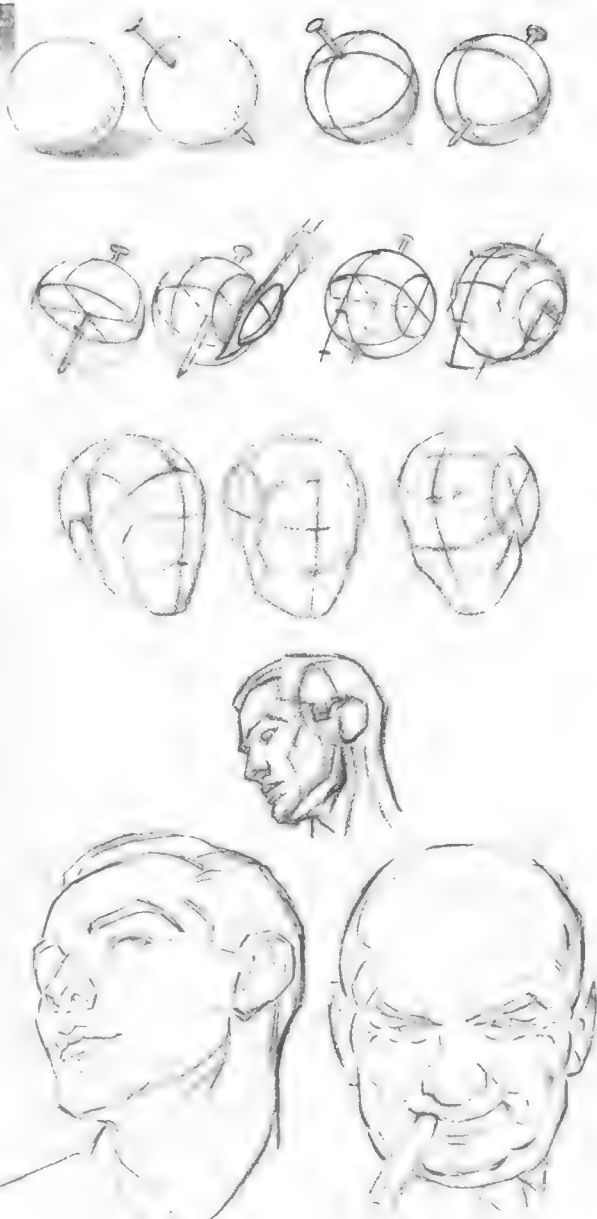
هنگامی که وسیله امرار معاش شما بستگی به خلق یک تصویر کامل دارد و دلتان نمی‌خواهد که قمار کنید بهترین طرح سری را که می‌توانید.

با هر وسیله‌ای می‌کشید. به هر حال اگر کارتان به شما هیجان هنری می‌بخشد به شما اصرار می‌کنم که توانتان را پشرفت ببخشید.

کل اصلی یک توپ تخت شده

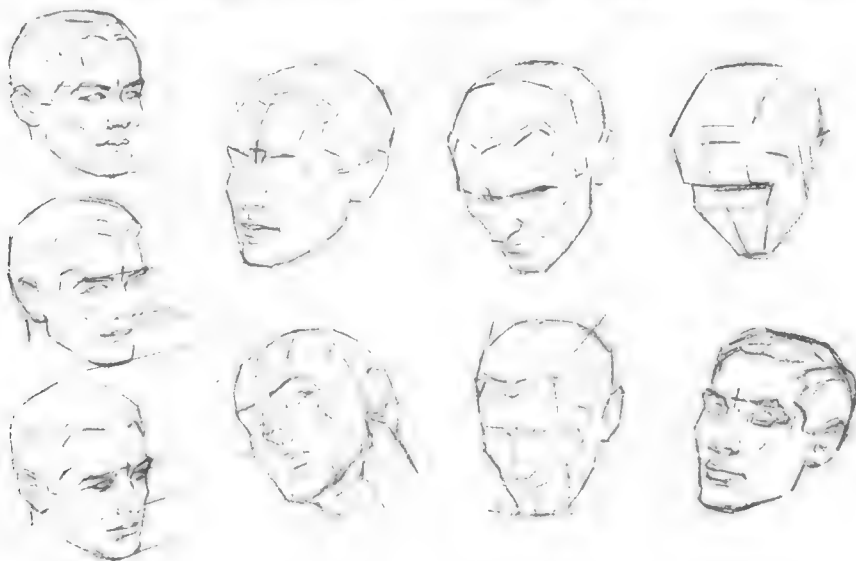
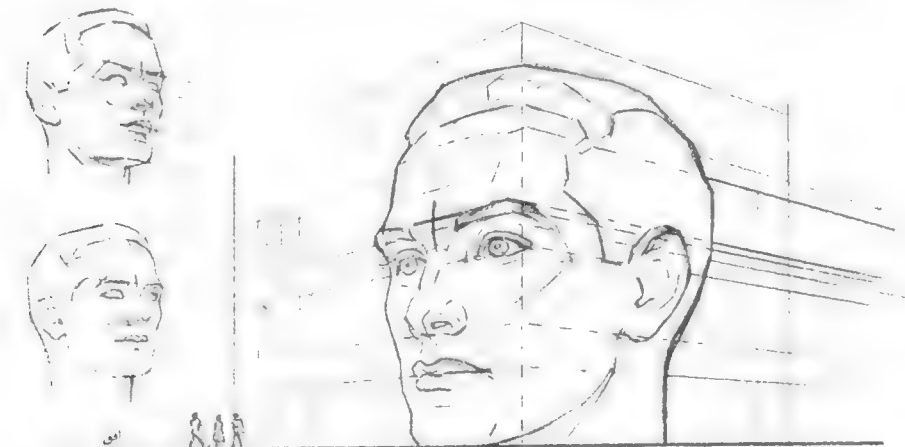
کاسه سر بیش از هر چیزی به یک توپ شباهت دارد. برای اینکه توپ را مانند یک کره جامد فرض کنیم، باید یک محور هماندینکه یک میخ از بالای آن از میانش رد شده قرار دهیم، در میان مراکز که توسط محورها ایجاد کردیم می‌توانیم دوباره توپ را از استوا به ۴ قسمت تقسیم کنیم حالا اگر از هر سمت یک تکه نسبتاً باریک ببریم یک شکل اولیه و پایه که خیلی مشابه کاسه سر است داریم.

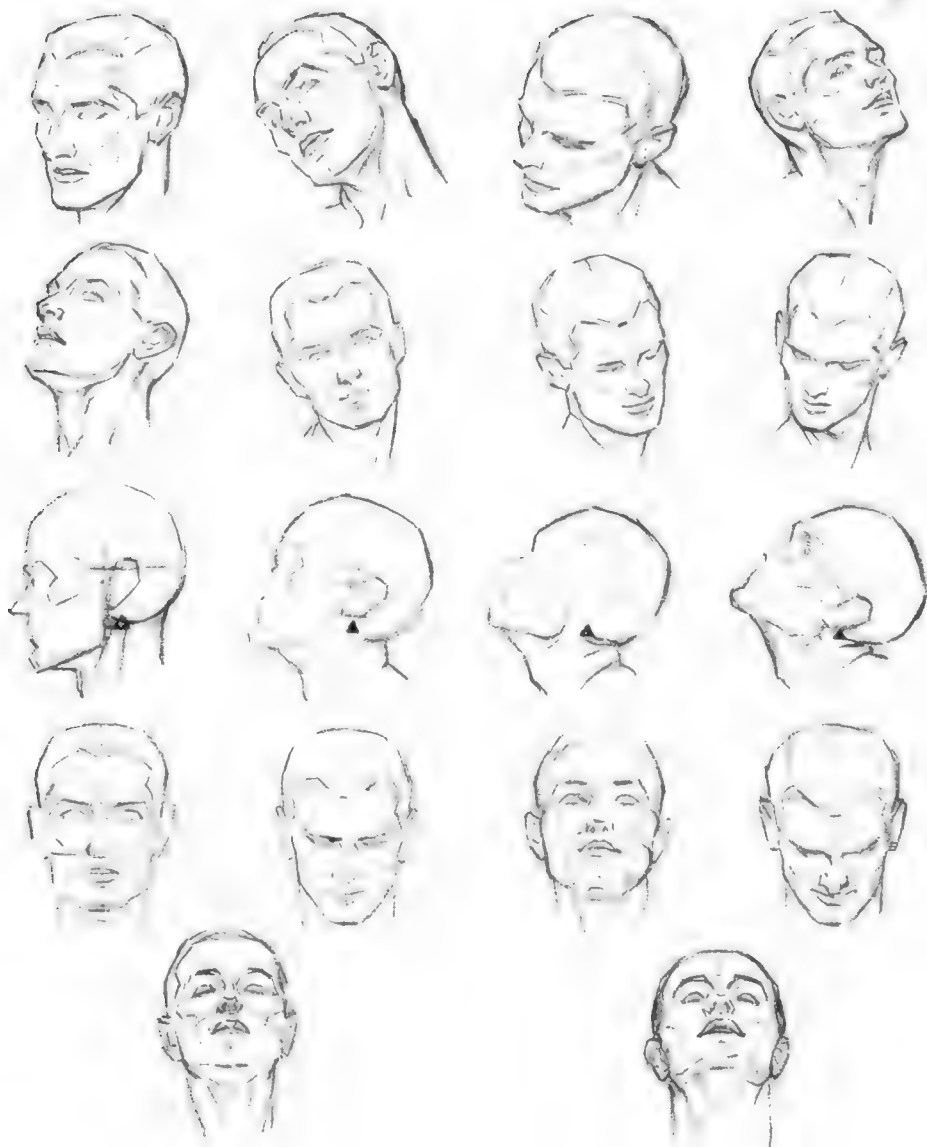
خط استوا در اینجا خط ابرو می‌شود. یکی از خطوط در محور، خط میانی صورت می‌شود. تقریباً در میانه محور بالای ابرو خطوط رویش مو را قرار می‌دهیم. خط میانی را به سمت پایین توپ در نظر می‌گیریم و بر روی آن ۲ نقطه نسبتاً برابر با فضای پیشانی یا به اندازه‌ای از خط ابرو به سمت خط رویش مو می‌گذاریم که به ما طول بینی را می‌دهد و در زیر آن نیز چانه قرار دارد. حال می‌توانیم طرح صورت را با طرحی که به وسط خط دور توپ متصل است، کامل کنیم. گوشها در طول خط وسط (بالا و پایین) در فاصله‌ای نسبتاً برابر با فضای ابروها به سمت پایین بینی قرار می‌گیرند. توپ می‌تواند در هر جهتی قرار بگیرد. طرح و هدف شما در هر جهتی که باشد شما باید حجمه و تقسیمات آن را پیش فرض کنید. شروع طراحی سر با یک مکعب همانند شروع طراحی یک چرخ با یک مربع است. یا بریدن گوشه‌های مربع و مرتب کردن آن می‌توانید به یک چرخ مناسب برسید. حتی می‌توانید مکعب را آنقدر ببرید تا به یک سر کامل برسید اما این کار مقداری طولانی است، چرا با کشیدن توپ یا دایره شروع نکنیم؟ اگر نمی‌توانید دایره بکشید از سکه یا پرگار استفاده کنید. مجسمه‌سازان با یک شکل کلی صورت مثل کاسه سر شروع می‌کنند و به جز این کاری نمی‌توانند انجام دهند.

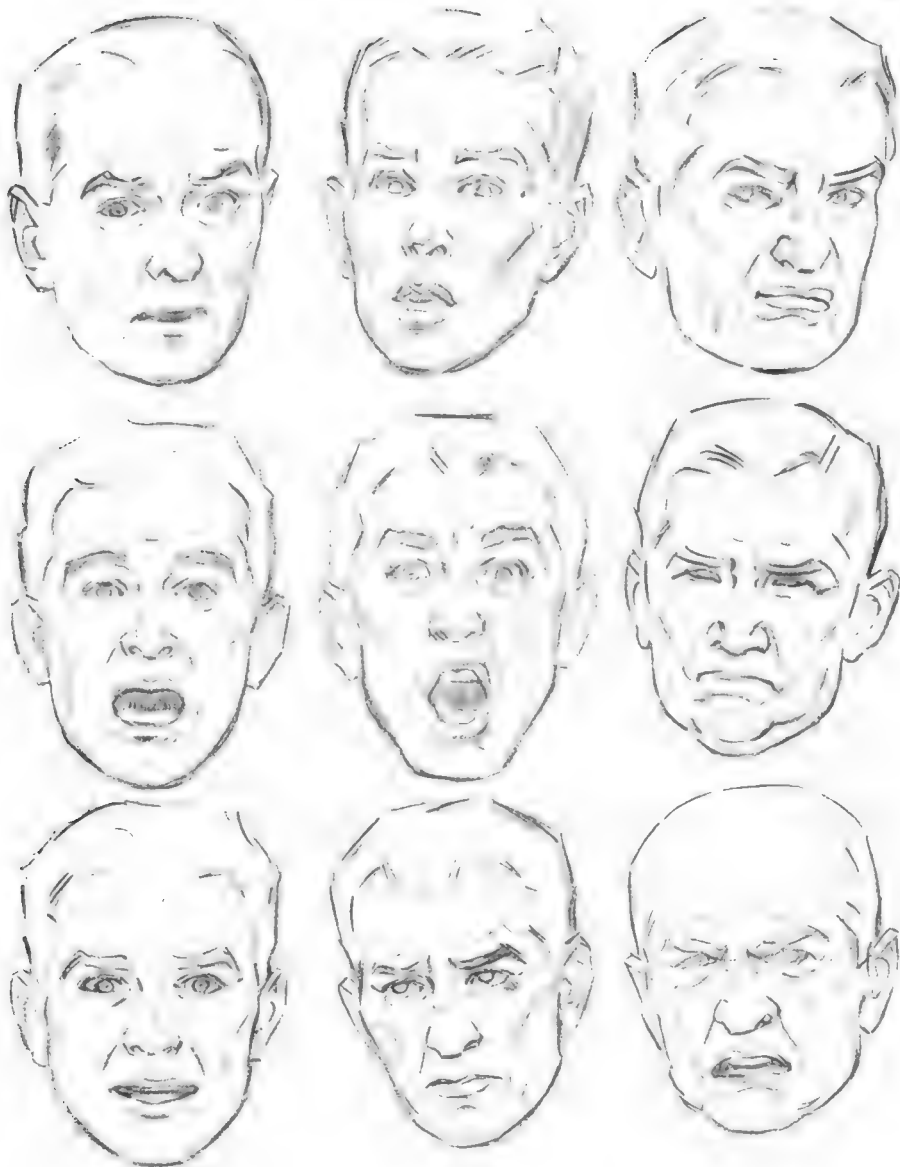


در اینجا ما مجموعه‌ها و ساختار استخوانی‌شان را به خوبی ساختار ماهیچه‌ای و طرح‌های کلی سر مردان مطالعه کرده‌ایم. اجزای شخصی و جزئیات نیز تمرین شده‌اند. سرها در سنین مختلف متنوعند. از آنجایی که هیچ دو سری مشابه نیستند برای شما بهترین طرح این است که از افراد اطراف خود طراحی کنید. ممکن است که هنرمند دوران دیگری بتواند طرح خودش را بینهایت بار تکرار کند اما تقلید و تکرار آن کار امروز هیچ فایده‌ای ندارد.

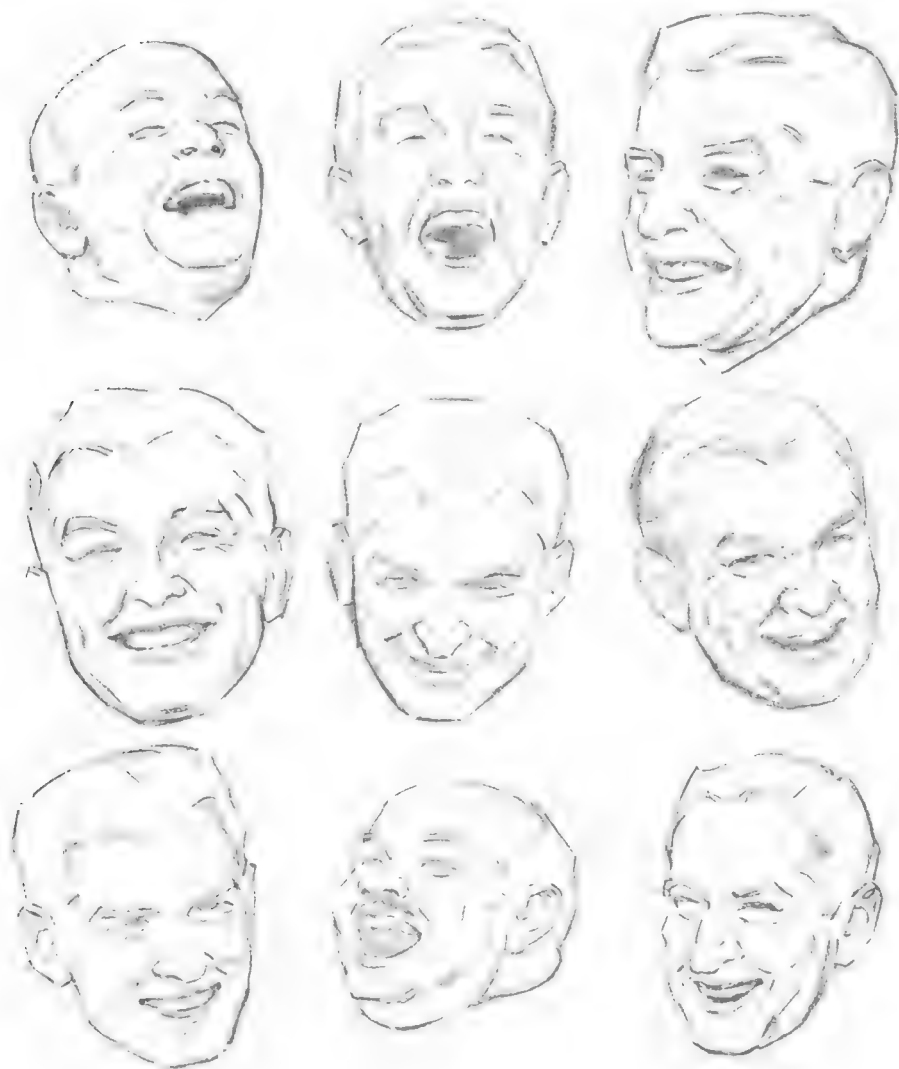
این عمل باعث می‌شود که هنرمند نرغیب شود با سریع تاریخ کارش را مشخص کند. هنرمندی که می‌تواند الگویش را برای هدفش نو و صحیح بکار گیرد کارش ماندگار می‌شود.





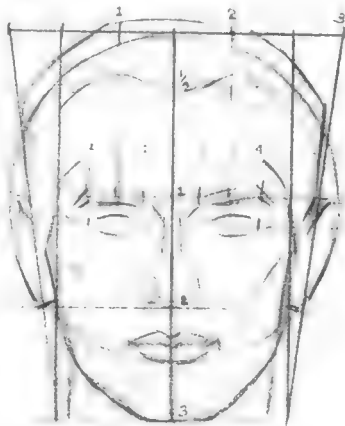
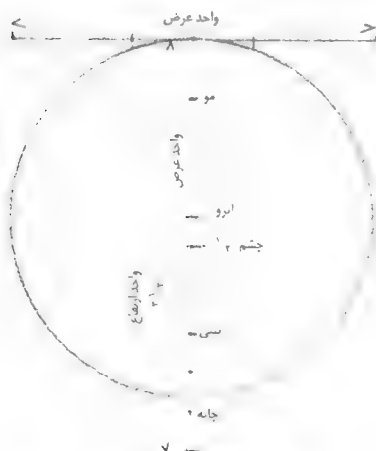


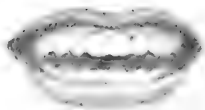
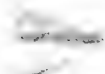
می‌خواستیم اعتراف کنم که ۲ هفته پس از اینکه وارد مدرسه هنر شدم مرا نصیحت کردند که به خانه برگردم. آن تجربه در برابر شروعی بدتر از آنچه تصور می‌کردم مرا صبورتر کرد و به من انگیزه بیشتری در آموزش داد.



امکان دارد که طراحی یک سر بیش از هر چیز دیگری فروش داشته باشد. با اینکه چهره‌ای که شما ارائه می‌دهید شاید خیلی خوب باشد اما به هر حال مشیری به یک طراحی بد یا زشت نگاه نمی‌کند. من همیشه نگران این حقیقت در کارم هستم. یک مرتبه اتفاقی افتاد که بعد از آن کمکم کرد. من ساختار را کشف کردم. کشف کردم که یک صورت زیبا لزوماً یک مدل نیست. مو، رنگ چشمان، بینی یا دهان نیست. هر مجموعه‌ای از اجزای صورت در یک مجسمه نرمال می‌تواند تبدیل به یک صورت جذاب شود، اگر اسطوره باشد قطعاً زیبا است. هنگامی که صورت طراحی شده به نظر شما خوب نیست اجزا را فراموش کنید و به ساختار کلی و محل قرارگیری آنها دقت کنید. هیچ صورتی نمی‌تواند خارج از ساختار باشد و به نظر خوب یا زیبا بیاید. باید بین دو طرف صورت تعادل مثبتی وجود داشته باشد. فاصله گذاری بین چشمها باید در رابطه درست با مجسمه باشد. پرسپکتیو یا نمای صورت نباید با مجسمه در تناقض باشد. محل قرارگیری گوش باید صحیح باشد و گرنه نتیجه به نظر بسیار بد می‌آید. خط مو بسیار مهم است زیرا تنها سر را شکل نمی‌دهد بلکه به قرارگیری سر در زاویه درستش نیز کمک می‌کند.

تعیین محل دهان در فاصله دقیقش بین بینی و چانه می‌تواند به معنی تفاوت میان دهانی جذاب و دهانی آویزان باشد. برای خلاصه کردن، مجسمه را به صورت صحیح از دیدگاه خودتان یکشید و سپس اجزای صورت را درونش قرار دهید.





من ار تدوین این جلد حی هنگامی که تبدیل به کوهی از کار میشد لذت زیادی بردم. امیدوارم تمام خوانندگان خوشبخت باشند و هر کدام از آنها مطالب مفید و قابل استفاده‌ای در این صفحات بیابند. امیدوارم این کتاب در ساده کردن مشکلات آنهایی که طراحی برایشان سرگرمی است نه کار حرفه‌ای مفید باشد و برایشان در انتخاب سرگرمیشان شادی بیافریند.



بخش ششم

طراحی سر و بدن

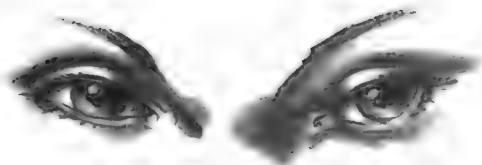
نوشته ویلیام اف. پاول



طراحی سر و بدن با مداد نوشته ویلیام اف. پاول
آنچه از این کتاب می آموزید...



- تناسب صحیح در طراحی سرها و فیگورها مرحله به مرحله
- مواد و تکنیکهای مورد استفاده از طراحی شکل‌های کلی گرفته تا سایه‌ها و پایان دادن به کار
- طراحی حالت‌های مختلفی از سرها از نمای روبرو گرفته تا سه رخ
- روش‌های ارائه ی فیگورها در حالت های مختلف
- چگونه بیش از یک فیگور را برای خلق یک اثر طراحی کنیم



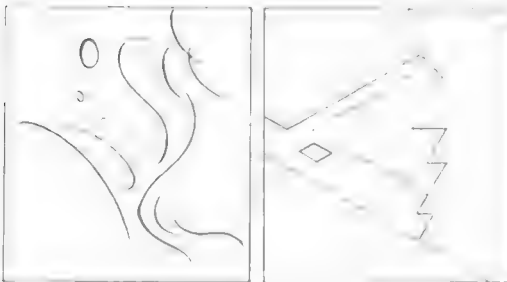


کیبایات تجسمی

ایجاد یک ترکیب خوب در هر طراحی مهم است : در نتیجه اجازه دهید تا موضوعتان شما را راهنمایی کند. لازم است که حتماً موضوع اصلی وسط ترکیب شما قرار داشته باشد. به عنوان مثال چشمای دخترها در طرح های مقابل جهات مختلفی را نگاه می کنند که این خود نشان می دهد که دخترها کجا باید قرار گیرند.



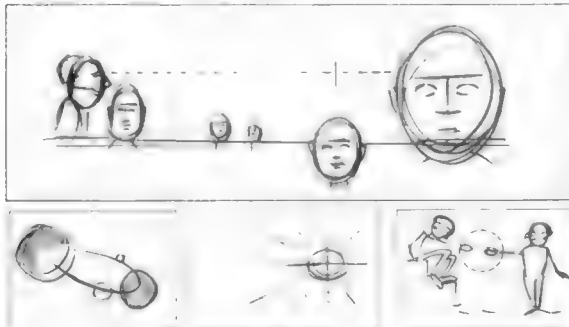
مانند نمونه زیر موضوعتان را بزرگتر از ناحیه تصویرتان طراحی کنید، که این خود ترکیبی منحصر به فرد است. هنگامی که قسمتی از این حالت تصویری بریده شود، این نمای بسته حالتی جالب را نشان می دهد. همانطور که در زیر نشان داده شده است می توانید با استفاده از دایره ها و بیضی ها جریان یا ارتباطی بین موضوعات مختلف در ترکیبای ایجاد کنید.



خطوط خمیده عناصر ترکیبی خوبی هستند، زیرا می توانند هارمونی و تعادل در کارتان برقرار کنند. سعی کنید دور کاغذتان چند خط خمیده بکشید، فضاهای خالی شما را راهنمایی می کنند تا اجزایان را در محل صحیح قرار دهید.

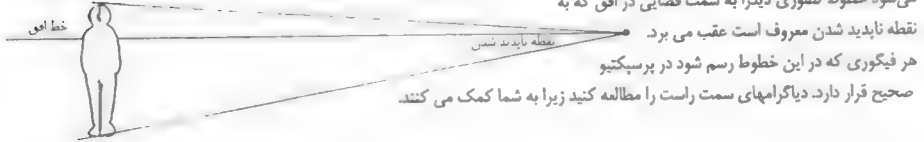
زوایای تیز می توانند ترکیب جالبی را بوجود آورند. تعداد خطوط مستقیم در زوایای مختلف بکشید و مرکز تمام آنها را در یک نقطه متمرکز کنید. خطوط زیگزاگ نیز گوشه های تیزی به کار می دهند که حالتی زیبا را به کار می بخشد.

ترکیبای بالا و پایین نشان می دهد که جهت دید چشم و محل دستها و تقاطع خطوط می تواند چشمها را به نقطه مورد نظر راهنمایی کند. از این طرح ها استفاده کنید سعی کنید تا خودتان چند ترکیب بوجود آورید.

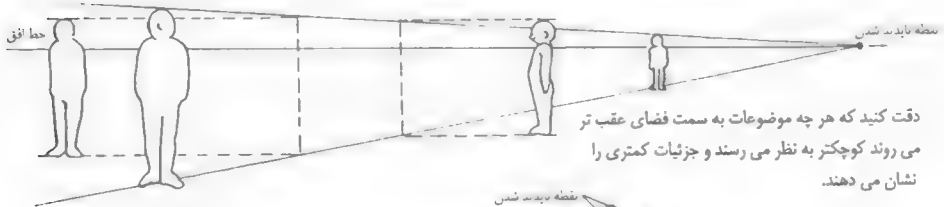


ادم ها در پرسپکتیو

دانستن اصول پرسپکتیو به شما اجازه می دهد تا بیش از یک نفر را در حالت طبیعی بکشید. این حالتی معمول است که هنگامی که از ارتفاع دید شما تغییر کند سطح دید شما نیز تغییر می کند. خطوط تصویری دید با خط افقی مشخص می شود. خطوط تصویری دید را به سمت فضایی در افق که به

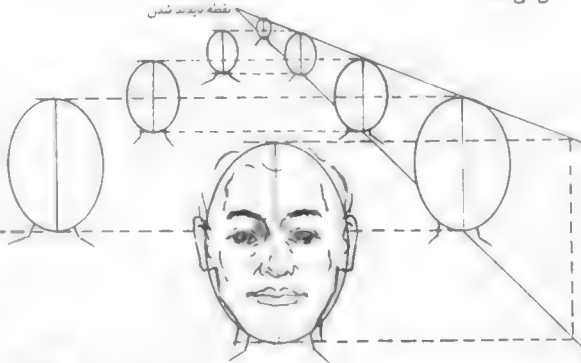


نقطه ناپدید شدن معروف است عقب می برد. هر فیکوری که در این خطوط رسم شود در پرسپکتیو صحیح قرار دارد. دیاگرامهای سمت راست را مطالعه کنید زیرا به شما کمک می کنند

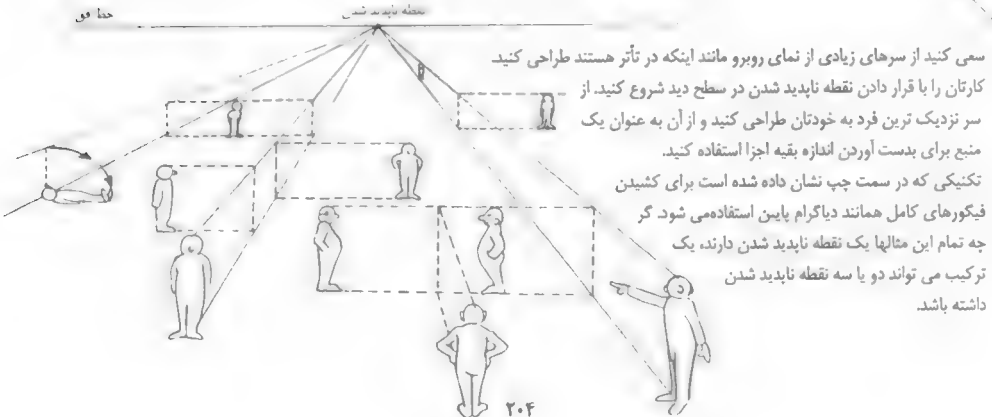


دقت کنید که هر چه موضوعات به سمت فضای عقب تر می روند کوچکتر به نظر می رسند و جزئیات کمتری را نشان می دهند.

اگر مبتدی هستید، ممکن است که بخواهید با پرسپکتیو یک نقطه ای که در این صفحه آمده است شروع کنید. همینطور که پیشرفت می کنید به یکی کردن پرسپکتیوهای ۲ یا ۳ نقطه ای توجه داشته باشید. برای اطلاعات بیشتر به کتاب پرسپکتیو (AL13) در سری کتابهای هنری والتر فوستر مراجعه کنید.



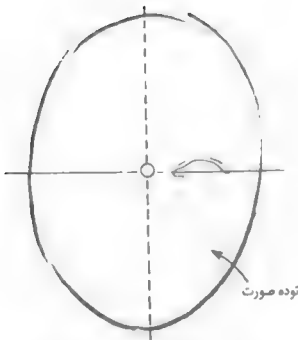
سعی کنید از سربهای زیادی از نمای روبرو مانند اینکه در تأثیر طراحی کنید



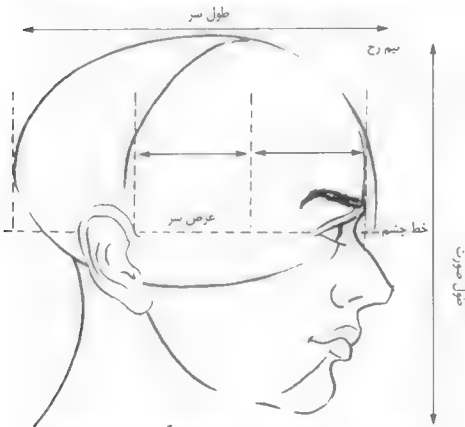
کارتان را با قرار دادن نقطه ناپدید شدن در سطح دید شروع کنید. از سر نزدیک ترین فرد به خودتان طراحی کنید و از آن به عنوان یک منبع برای بدست آوردن اندازه بقیه اجزا استفاده کنید. تکنیکی که در سمت چپ نشان داده شده است برای کشیدن فیکورهای کامل همانند دیاگرام پایین استفاده می شود که تمام این مثالها یک نقطه ناپدید شدن دارند، یک ترکیب می تواند دو یا سه نقطه ناپدید شدن داشته باشد.

اسب سر بزرگسالان

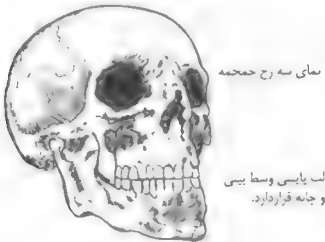
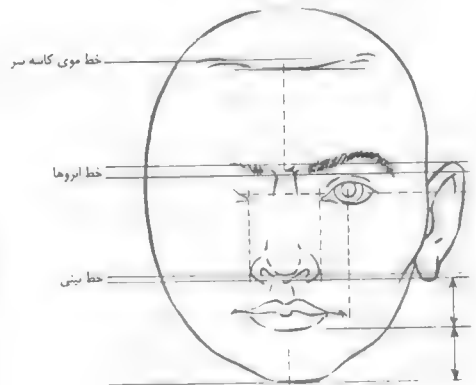
یادگیری تناسب سر شما را قادر می سازد تا سر یک فرد را کاملاً درست یکشاید اندازه های نمونه دست چپ را در زیر نگاه کنید یک سر بیضی شکل اولیه رسم کنید و آن را با یک خط افقی کم رنگ از وسط نصف کنید در یک فرد بزرگسال چشمها روی این خط قرار دارند یک خط دیگر یکشاید که سر را به صورت عمودی از وسط تقسیم کند تا بینی را روی آن قرار دهید



دیاگرام زیر نشان که چگونه باقی اجزا را به درستی سر جایشان قرار دهید. پیش از شروع به طراحی این دیاگرام را به دقت مطالعه کنید و تعدادی تمرین طراحی انجام دهید. پایین بینی وسط ابرو و زیر چانه و لب پایینی وسط بینی و چانه قرار می گیرد. طول گوشها از خط ابرو تا پایین بینی ادامه دارد.



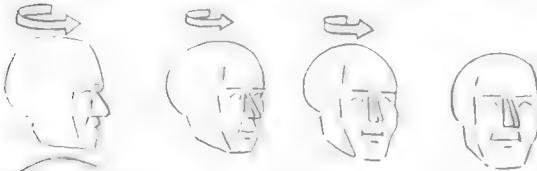
طول افقی سر که شامل بینی است معمولاً برابر با طول عمودی آن است. توده جمجمه را به ۳ قسمت تقسیم کنید تا به شما در قرار دادن گوشها کمک کند.



طراحی بالا نشان داده است که چگونه جمجمه سر را بر کرده است. آشنایی با ساختار استخوان در مراحل سایه زدن مفید است. آنگاه چون از آناتومی استخوانهای که در زیر پوست قرار دارند آگاه هستید می دانید، که چرا در بعضی نواحی سر را برآمده یا خمیده است. برای اطلاعات بیشتر به کتاب والتر فوستر مراجعه کنید (HT21).

ایو تناسب سر

این حمه ها با سرهایی که در زبرشان قرار دارند ارتباط مستقیم دارند طراحی این جبهه ها در ابتدا به شما کمک می کنند تا سر را در موقعیت درستش قرار دهید. همچنین این حمه ها به شما اجازه می دهند تا نمای نیم رخ یا سطوح مختلف صورت را از هم تشخیص دهید. هنگامی که در این تمرین مسلط بودید شروع به طراحی سرهای نشان داده شده در این صفحه کنید



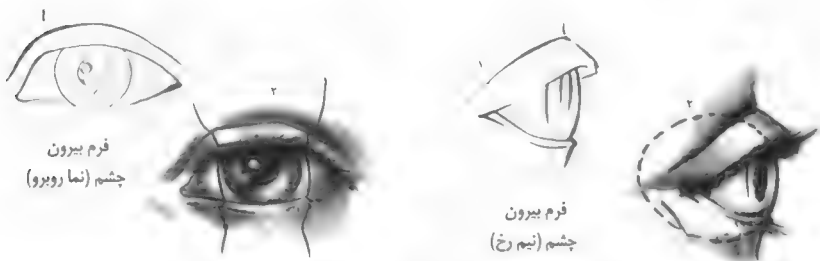
خطوط ساده شما باید جهت فتنها را دنبال کند تا فرم صورت بوجود آید



تمام خطوط راهنما را کمرنگ بکشید تا در طراحی اخرتان دیده نشوند

جزای صورت - چشم ها

برای رسیدن به چهره ای دلخواه، چشم ها مهم ترین جزء صورت هستند آنها همینطور حالت و احساس فرد طراحی شده را نیز نشان می دهند. دیاگرامهایی را که نشان داده اند چگونه نمای روبرو و نیم رخ صورت را بلوک بندی کنید، مطالعه و تمرین نمایند. دقت کنید در نیم رخ همانند نمای روبرو شروع نکنید.



حتی اگر بقیه ای ازای صورت درست کشیده شده باشند اما چشم ها درست طراحی نشده باشد طراحیتان مانند موضوعان نمی شود.



چشم های یک فرد به ندرت متقارن هستند به تفاوت های ظریف هر چشم دقت کنید تا به حالت طبیعی برسید.

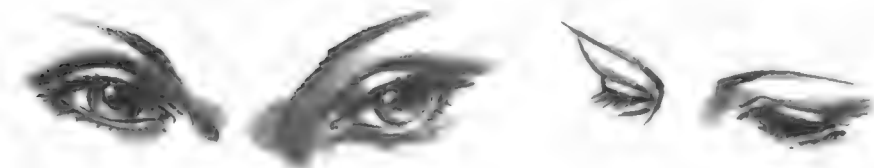




به سایه های روشن توی چشم توجه زیادی کنید آنها به طراحیتان زندگی و حالت طبیعی می بخشد.



زاویه سه رخ می تواند به چشم حالتی کاملاً متفاوت ببخشد. مخصوصاً اگر چشم ها نیمه باز باشد.



ابروها نبر نقش مهمی در حالت صورت دارند. آنها می توانند پرشت با باریک، راست یا کمانی باشند. به ابروهای موضوعتان به دقت نگاه کنید.



جزای صورت - بینی و گوشها

بینی ها می توانند به آسانی از خطوط مستقیم و ساده به وجود آیند. اولین مرحله کشیدن شکل کلی همانند زیر است سپس گوشه ها را به خمیدگی های ظریفی تبدیل کنید تا به شکل بینی در بیاید. نمای سه رخ نیز می تواند با این روش کشیده شود. هنگامی که به شکل ابتدایی خوبی رسیدید شروع به سایه زدن آن کنید تا فرم بگیرد.

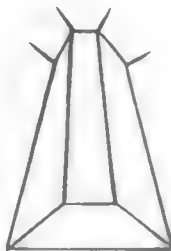
سوراخ های بینی شخصیت بینی را همانند خود فرد بالا می برند. درون سوراخ ها را خیلی تیره سایه نزدیک چون توجه زیادی را جلب می کنند. سوراخ بینی مردان مقداری زاویه دار است در حالی که در زنان مقداری خمیده است. موضوع طراحی را به دقت مطالعه کنید تا مطمئن شوید که اجزای آن درست کشیده شده است.



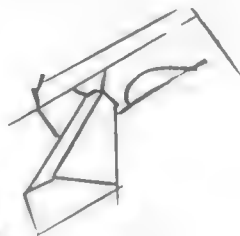
نمای نیم رخ



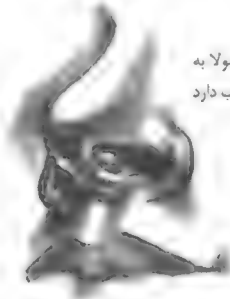
نمای روبرو



نما به سمت بالا

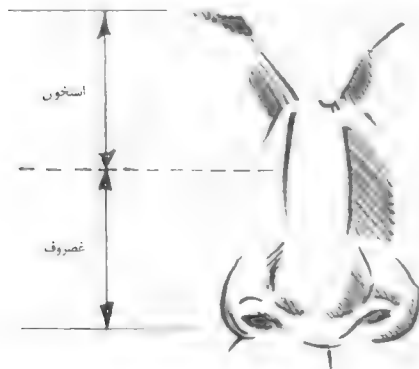


نمای سه رخ به سمت بالا

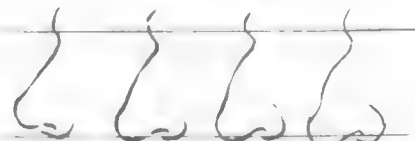


نوک بینی معمولا به سمت بالا شیب دارد

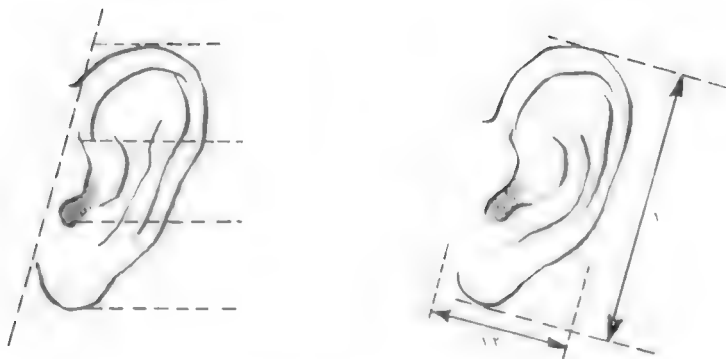
قسمت پایینی بینی غضروفی است در حالیکه قسمت بالایی آن استخوانی است. همچنین سر بینی معمولا کمی به شکل توپ است.



دیاگرام پایینی نشان می دهد که چگونه بینی با تغییر سن فرد تغییر می کند. در خیلی از موارد بینی شروع به خم شدن و فرو افتادن می کند. تمام این جزئیات برای طراحی طبیعی لازم است.

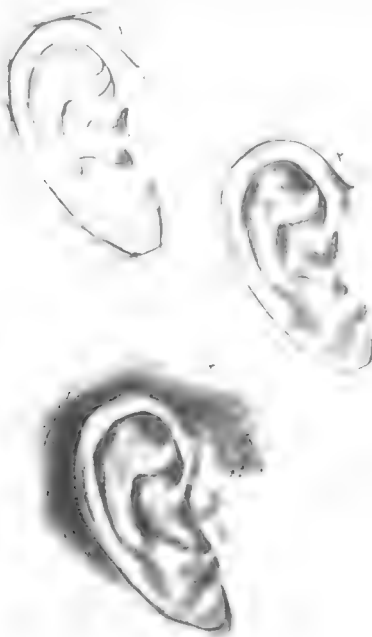


مراحل یک بینی با توجه به بالا رفتن سن



طراحی گوش‌ها

گوش‌ها معمولاً با زاویه ناهنجری به سر می‌جسند. برای کشیدن یک گوش ابتدا شکل کلی آن را طراحی کنید و سپس همانند بالا آن را به سه قسمت تقسیم کنید. لبه‌های گوش را با خطوطی روشن بکشید و دقت کنید که در کجای این خطوط مستقیم می‌افتند. این لبه‌ها مشخص می‌کنند که شیارها گوش در کجا باید قرار بگیرند زیرا شما باید درون آنها را تیره تر کنید.

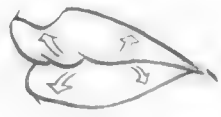


جزای صورت - لب‌ها

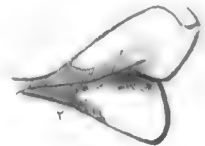
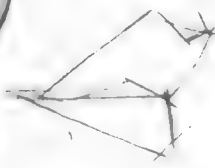
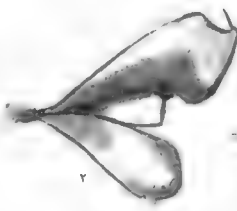
کشیدن لب‌ها اگر آنها را از نزدیک مطالعه کنید می‌تواند بسیار آسان شود. به عنوان مثال توجه کنید که لب بالایی معمولاً کمی بر روی لب پایینی جلو آمده است. شما همچنین باید با سطوح مختلف لب آشنا باشید تا بتوانید آنها را به خوبی سایه بزنید.



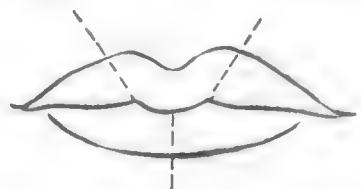
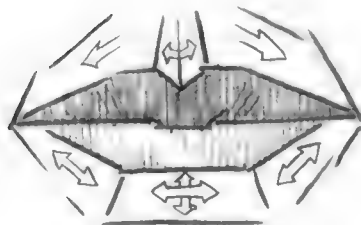
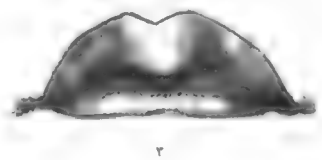
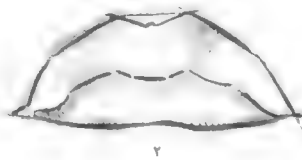
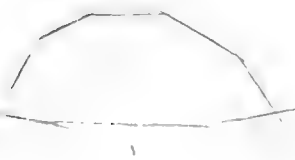
لب بالایی کمی جلو آمده است



در جهات سطوح لب سایه بزنید



برای طراحی لب، شکل کلی دهان را با خطوط راهنمای ابتدایی بلوک بندی کنید. هنگامی که از خط طراحی‌تان راضی بودید می‌توانید سایه زدن را آغاز کنید. به محل قرارگیری سایه‌های روشن توجه خاصی کنید. سایه‌های روشن لب را برجسته نشان می‌دهند.

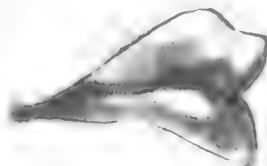
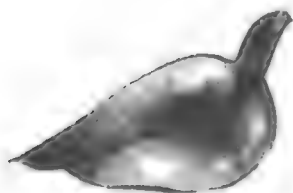


همانند شکل فوق لب بالایی را به سه قسمت و لب پایینی را به دو قسمت تقسیم کنید. این خطوط تقسیم به شما کمک می‌کنند تا لب‌های بالایی و پایینی را در تناسب با یکدیگر بکشید.

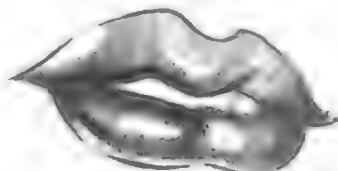
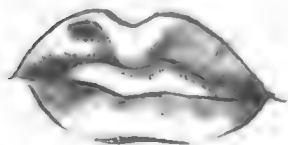


سطوح صورت در دور دهان

هنگام کشیدن لب مردان آنها را روشن سایه بزنید در غیر این صورت به نظر می آید که ماتیکی هستند. همچنین توجه داشته باشید که معمولا لب مردان به پری لب زنان نیست.

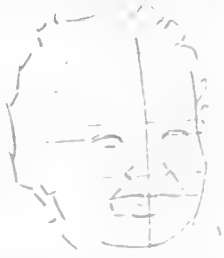


دقت کنید که حفره مایلید جزئیات به را کارتان اضافه کند. به عنوان مثال این نمونه‌ها هیچ دندان مشخصی را نشان نمی‌دهد، اما طراحی کردن یا نکردن آن بستگی به نظر خودتان دارد.



اجزای صورت - لبخند

حالات صورت به کار هنرپندان زندگی می‌بخشد زیرا طراحان به نظر طبیعی‌تر می‌رسد یکی از ابتدایی‌ترین این روشها لبخند زدن است، توصیفات این صفحه مراحل طراحی لبخند را نشان می‌دهد.



هنگامی که یک فرد لبخند می‌زند باقی اجزای صورت نیز تحت تاثیر قرار می‌گیرند. به عنوان مثال پلکهای پایینی کمی به سمت بالا می‌روند و باعث می‌شوند تا چشم‌ها کوچکتر به نظر برسند.



لبخند زدن همچنین باعث می‌شود تا دور دهان چین‌هایی بخورد و سایه‌های روشنی نیز دور گونه‌ها بوجود می‌آورد در نتیجه گونه‌ها به نظر پرتر و گردتر می‌رسند لب‌ها نیز سایه روشن کمتری نیاز دارند زیرا لبخند زدن باعث می‌شود لب‌ها مقداری پهن‌تر به نظر برسند.



طراحی نیم رخ می تواند بسیار جالب باشد، این طراحی بروی سطح صاف تخته سه لا کشیده شده است. ابتدا با مداد HB خطوط روایه را بکشید. ممکن است که بخواهید ابتدا از تکنیک طراحی چپه ها برای قرار دادن سر، همانند صفحه ۷ استفاده کنید.



هنگام سایه زدن نیم رخ یا هر نمایی از صورت، تشخیص سطوح مختلف آن مهم است. که در طرح سمت راست نشان داده است. هنگامی که به مرحله سایه زدن می رسید، برای پرکردن نواحی تیره تر مانند چین و چروکها از مداد 2B نیز استفاده کنید.

از یک محوکن برای نرم کردن احرای هموارتر مانند گونه ها استفاده کنید.



سطوح صورت

با وجود اینکه بینی قسمتی پر جسته در نیم رخ است اما دقیق کنید تا در طراحی پایانی به صورت یک عضو غالب در نیاید. برای طراحی باقی اجزا نیز مانند بینی وقت بگذارید.

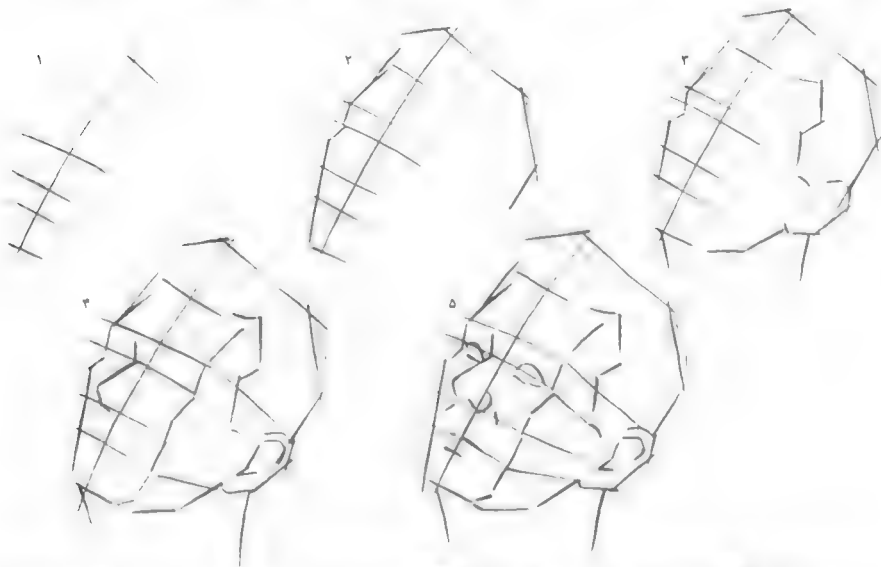


با سایه های ظریف و ساده می توانید طراحی بسیار اثر گذاری بکشید.



ای سه‌رخ

گرچه طراحی نمای ۳ رخ ممکن است مشکل به نظر برسد، اما ما دنبال کردن تکنیک‌هایی که قبلاً آموخته‌اید می‌توانید آن را بکشید. با یک مداد HB از تناسب‌های صحیح سر برای طراحی کمرنگ خطوط راهنمایی که نشان می‌دهند، اجزا اصلی در کجا قرار می‌گیرند استفاده کنید.



با بیرون آوردن خطوط بلوک بندی شروع کنید، سپس آنها را با مداد HB سایه بزنید تا فرم سه‌رخ صورت در بیاید. جزئیات و چین چروک‌ها را با مداد تیز بکشید، سپس از نوک یا لبه‌ی یک پاک‌کن خمیری برای سایه روشن‌های مو استفاده کنید. با بلوک گذاری شکل سر را آغاز کنید، سپس خطوط مو را اضافه کنید، و گوش را طراحی کنید. سطوح صورت را مشخص کنید (یک جبهه را تصور کنید) و بینی را در محل صحیحش قرار دهید. چشم‌ها و دهان را روی خطوط راهنمایی که از قبل کشیده‌اید قرار دهید.



از دوستان بخواهید تا مدل طراحی‌تان شود. ممکن است پرتره آنها زیبا شود.

اسب بدن بچه ها

بچه‌های تمام ستین موضوعات حالتی بری طراحی هستند. در پایین این صفحه نشان داده شده است که چگونه سر یک مقیاس اندازه‌گیری در بچه‌های ستین مختلف است. اگر از مدل خودتان استفاده می کنید توجه کنید اندازه واقعی بدن یا چند سر درست شده است. طراحی های زیر را با خطوط کم رنگ از حالت عمودی شروع کنید برای بلوک بندی بدن از شکلهای ساده مانند: دایره، بیضی، مربع و مستطیل استفاده کنید شکلهای را در قسمت های مختلف بدن قرار دهید، و طراحی لباس را به آن اضافه کنید.



فیگورتان باید بر روی یک سطح
تصویری زمین و یک خط عمودی
مرکزی متعادل شود.



خط تعادل یا سطح زمین



خط مرکزی متعادل

۱۵ ساله
۷۰ در برابر سر



۱۰ ساله
۷۰ در برابر سر



۵ ساله
۶۰ در برابر سر

۳ ساله
۹۰ در برابر سر



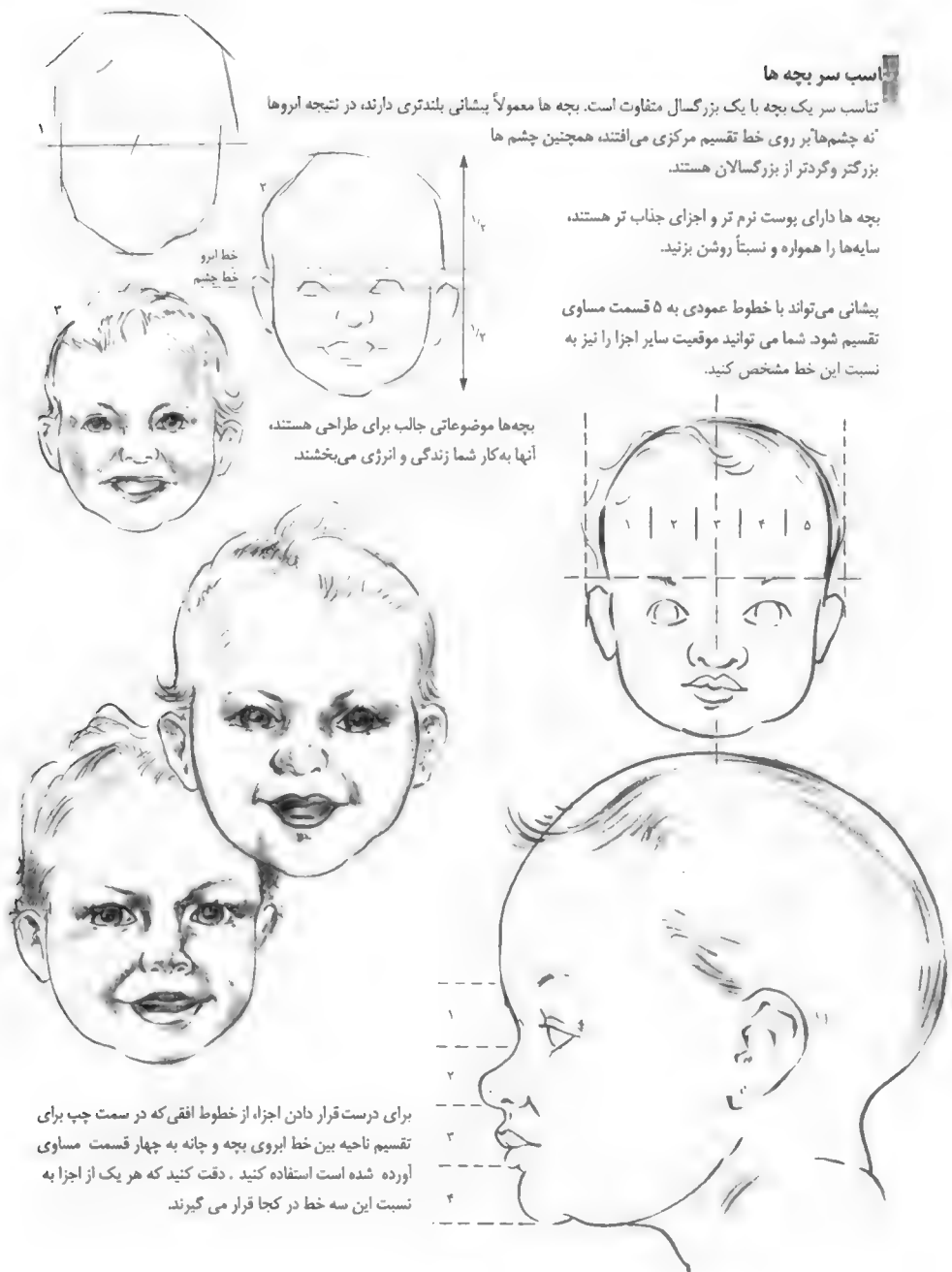
اسب سر بچه ها

تناسب سر یک بچه با یک بزرگسال متفاوت است. بچه ها معمولاً بیشانی بلندتری دارند، در نتیجه ابروها نه چشم‌ها بر روی خط تقسیم مرکزی می‌افتند، همچنین چشم‌ها بزرگتر و گردتر از بزرگسالان هستند.

بچه ها دارای پوست نرم تر و اجزای جذاب تر هستند، سایه‌ها را همواره و نسبتاً روشن بزنید.

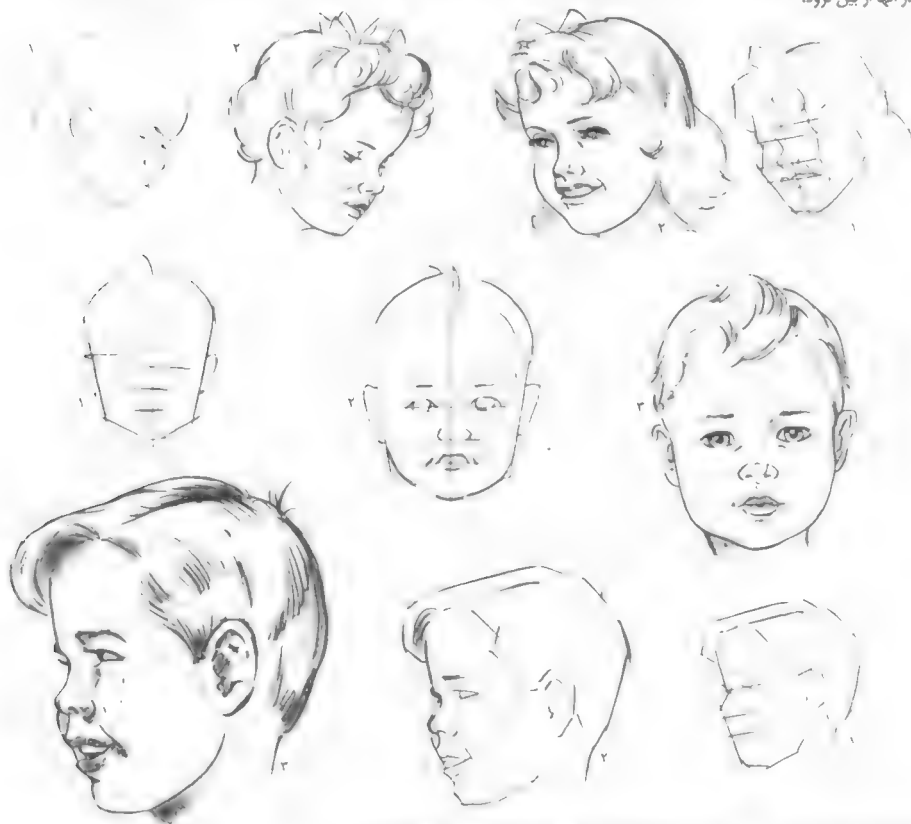
بیشانی می‌تواند با خطوط عمودی به ۵ قسمت مساوی تقسیم شود شما می‌توانید موقعیت سایر اجزا را نیز به نسبت این خط مشخص کنید.

بچه‌ها موضوعاتی جالب برای طراحی هستند، آنها به کار شما زندگی و انرژی می‌بخشند.



برای درست قرار دادن اجزاء از خطوط افقی که در سمت چپ برای تقسیم ناحیه بین خط ابروی بچه و چانه به چهار قسمت مساوی آورده شده است استفاده کنید. دقت کنید که هر یک از اجزا به نسبت این سه خط در کجا قرار می‌گیرند.

طراحی سر دخترها و پسرها را در سنین مختلف در حالت‌های متفاوت تمرین کنید. در این طرح‌ها سایه را ساده و نرم بزنید تا حالت جوانی و سرزندگی در آنها از بین نرود.



توجه کنید که چگونه سایه‌های کم در پایان طراحی‌ها حالتی جذاب و هنری به کار می‌دهند.



ورتهای بالغ

برتره افراد مسن تر به دلیل خطوط ریز و چروکها به حرثیات بیشتری نیاز دارد، به این طراحی که بر روی سطح نا هموار تخته سه لا کشیده شده است دقت کنید برای بلوک بندی خطوط راهنما و اجرای چهره از مداد HB استفاده کنید. سپس مدل طراحیات را پیدا کنید.

معمولا در چهره افراد مسن تر خصوصیات مختلفی مشخص است با موضوعاتان صادق باشید

و سعی کنید ماهیت و شخصیت فرد را در

طراحیاتان نشان دهید.



هنگامی که شکل اولیه سر را می کشید محل چین ها را کم رنگ مشخص کنید. بعضی خطوط می توانند در چین سایه زدن به جای اینکه هر کدام

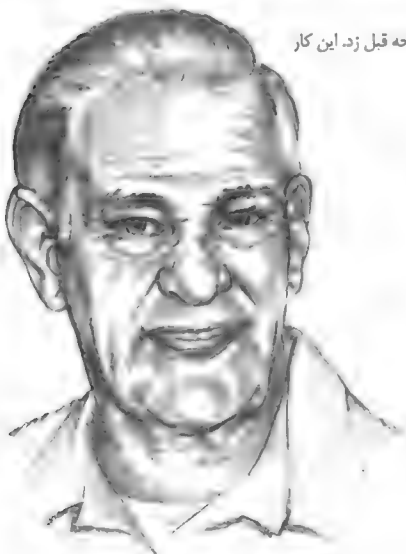
از آنها جدا کشیده شوند به وجود بیایند. این پروسه می تواند برای طراحی تمام اجزای افراد مسن تر بکار رود.

با یک مداد 2B نیز به ظرافت سایه برنس، برای حرثیات ظریف مانند چروکهای لبه، تارهای نازک مو و گوشه های چشم، یک قلم تیره تر بهتر است. سایه ردن شما باید کمک کند تا اجرا در صورت بدیدار شوند. دوباره به نواحی که سایه زده نشده اند توجه کنید و ببینید که چگونه به نعلیر

نزدیک تر می آیند. این طراحی را تمرین کنید، سپس از مدل خودتان یا یک عکس استفاده کنید.



هنگامی که یک مرد مسن تر را طراحی می‌کنید، می‌توانید خطوط و سایه‌ها را مقداری خشن‌تر بکشید، زیرا مردها معمولاً اجزای نیرومندتر و چروک‌های واضح‌تری نسبت به زن‌ها دارند. خمیدگی‌ها و سطوح صورت یک مرد مسن‌تر را باید تیره‌تر از سایه‌های زن صفحه قبل زد. این کار خشن بودن پوست را بهتر نشان می‌دهد.



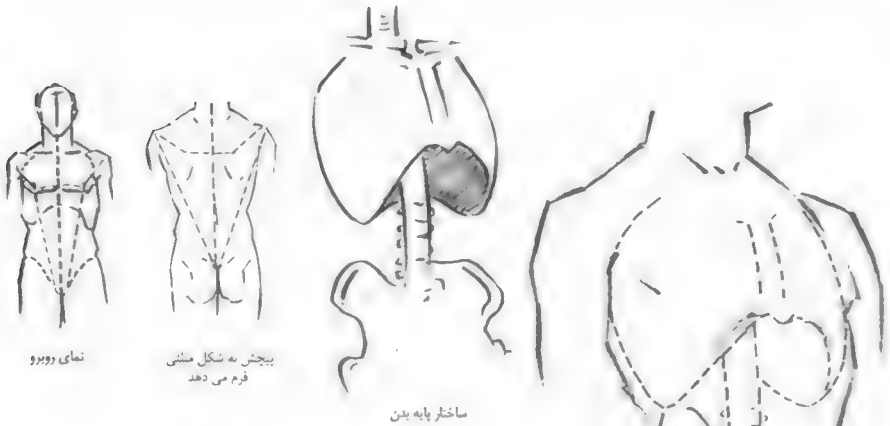
صورت مرد سرخ‌پوست حتی خشن‌تر و مسن‌تر از طراحی قبلی به نظر می‌آید. استخوانهای گونه‌اش برجسته‌تر هستند و چانه‌ای عریض‌تر دارد. تجسم حجمه درون سر برای سایه زدن اجزای بیرونی مفید است.



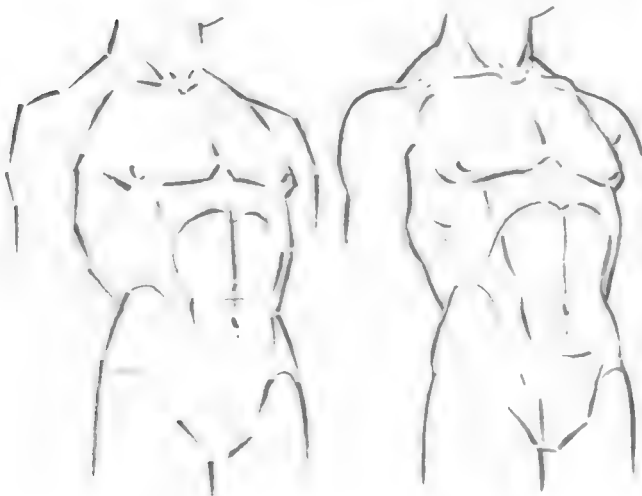
در حالیکه محو کن برای نواحی هموار این صورت مفید است، یک مداد تیز 2B نیز برای نشان دادن برجستگی‌های یافت‌چانه و چین‌های مشخص دور چشم مفید است.

کشیده شده از یک عکس از ستاره بزرگ موزه تاریخ طبیعی آمریکا، نیویورک.

طراحی بدن وقت گیر است، در نتیجه مهم است که با یک طراحی سریع ساختار اسکلت اولیه را رسم کنید. اسکلت انسانها قابل قیاس با قاب چوبی یک خانه است، که بر روی فرم بی عیب فیگور بدن اثر می گذارد و از آن محافظت می کند.



نمای روبرو سطوحی از بدن را نشان می دهد که توسط فرم اسکلت بوجود آمده اند. مخصوصاً در بدن مردان پیش یک شکل منتهی کمتر به نظر می آید، و بدن آنها حتی می تواند مشابه یک منلت برگشته باشد. به عبارت دیگر عریض ترین قسمت بدن ممکن است لگنها باشد.



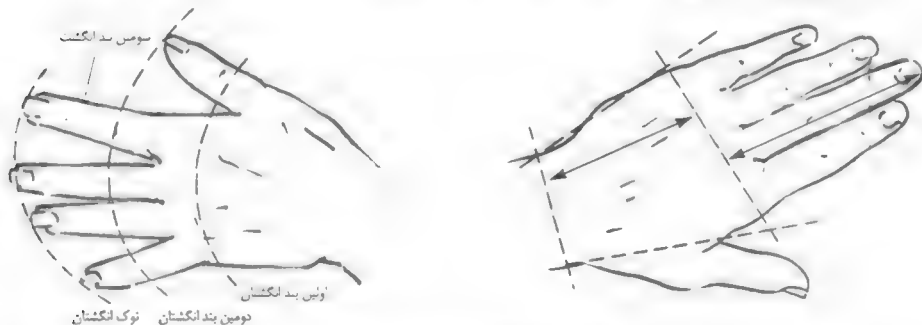
ساختار اسکلت درون بدن

میکلائز جسد انسان را برای اینکه ساختار ماهیچه ها و اسکلت را بفهمد تشریح کرد ماهیچه ها نیز روی فرم بدن اثر می گذارند.

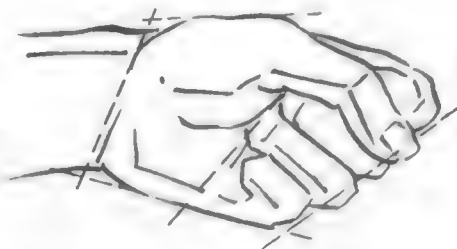
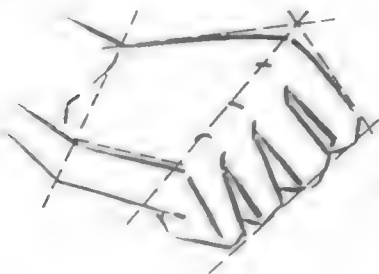
ممکن است بخواهید ساختار ماهیچه های انسان را بیشتر مطالعه کنید تا به پیش بیشتری برسید که به شما در سایه زدن فرم بدن کمک می کند.

دست ها و پاها

دست ها و پاها قسمت های مهمی از بدن هستند و از نظر هنری نیز طراحیشان وقت گیر است. برای اینکه با تناسب های دست آشنا شوید، با طراحی سه خط خمیده که از یکدیگر به یک اندازه فاصله داشته باشند آغاز کنید. نوک انگشتان در اولین خط، دومین بندهای انگشتان در خط میانی و اولین بندهای انگشتان در آخرین خط قرار می گیرند. سومین بندهای انگشتان بین نوک انگشتان و دومین بندها قرار می گیرد طول کف دست تقریباً به اندازه انگشت میانی است.



هرگاه یک انگشت از بندش خم می شود، طراحی جدیدی بوجود می آید. شکل سه بعدی دست را در حالت های مختلف تصور کنید. این کار به شما کمک می کند تا دست را به درستی طراحی کنید.

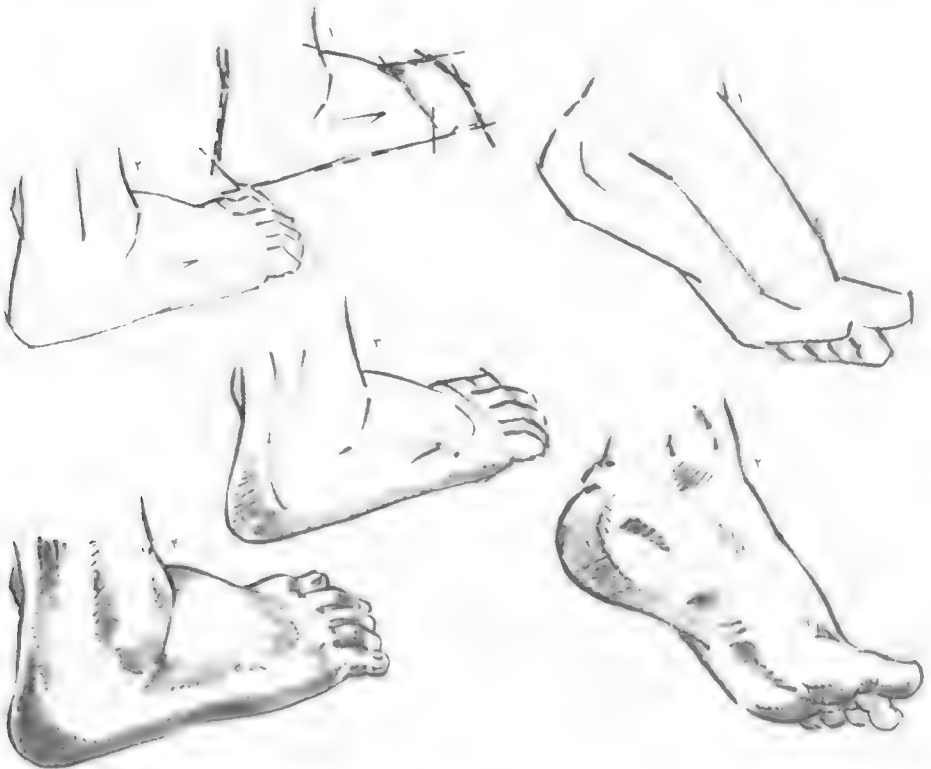


دست و باهای خودتان می توانند مدلهای خوبی برای طراحی باشند.





مراحلی را که برای طراحی پاها نشان داده شده است دنبال کنید. شکل را در دو قسمت بلوک بندی کنید، قسمت اصلی پا و انگشتان. هنگامی که طراحی خوبی را کشیدید، حداقل سایه ها را به آن اضافه کنید تا به پاها خیلی توجه نکنید.



چین های لباس

حالا که به طراحی بدن کاملاً مسلط شده اید، نیاز دارید تا تکنیک‌هایی را که کیفیت را بالا می‌برند بدانید. کشیدن لباس یکی از همان تکنیک‌ها است.



با طراحی فیگور نشسته شروع کنید، محل هر اتصال را با دایره‌های کم‌رنگ نشان دهید. سپس طرح لباس را با خطوط راهنمایی برای چین‌ها بکشید، این خطوط راهنما بعداً نقشه‌ای برای سایه زدن‌ها آماده می‌کند. تنها چین‌های اصلی در اینجا نشان داده شده‌اند، هنگامی که کارتان را ادامه می‌دهید خطوط راهنمای روشن را اضافه کنید.



درون چین‌ها را با خطوط کوتاه و مورب با نوک مداد 2B تیره کنید. خطوطان را در جهات مختلف بکشید، و آنها را در مرکز چین‌ها تیره‌تر کنید برای انتهای چین‌ها و لبه‌های نواحی چین خورده از یک محو کردن استفاده کنید. ممکن است بخواهید بعضی از قسمت‌ها را سایه نزدیک‌تر به آن حالی هتری بدهید.



نمای نزدیک چین‌های پیراهن



نمای نزدیک چین‌های شلوار

کوچکتر کردن

کوتاه کردن به شما این امکان را می‌دهد تا یک موضوع را در فضا جلوتر نشان دهید. هنگامی که اصول پرسپکتیو وجود دارند، طراحی قسمتهای بدن در این حالت مشکل است زیرا لبه‌های صاف ندارند. به علاوه تناسب‌های بدن مقداری کوتاه شده یا کج شده‌اند که باعث کوچکتر شدن موضوع می‌شود.

دستی که آنجا نشان داده شده به نظر در فضای کمی عقب می‌آید. قسمتهایی از بدن که نزدیک شما هستند باید کمترین سایه را داشته باشند، زیرا بیشترین نور را در خود دارند. ضمن در خاطر داشته باشید که هر چه موضوعات از شما دور تر باشند جزئیات کمتری دارند و محوتر به نظر می‌رسند.

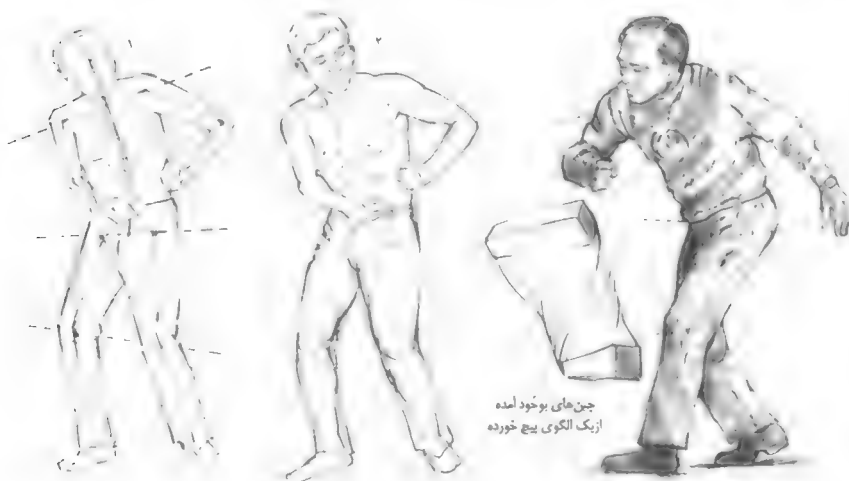


هنگامی که پاها روی هم قرار دارند بیشتر سایه‌ها در قسمتی زده می‌شوند که از ما دورتر است و عمق را بیشتر نشان می‌دهد. توجه کنید که پیش از سایه زدن پاها، چین‌های شلوار را درست بکشید.

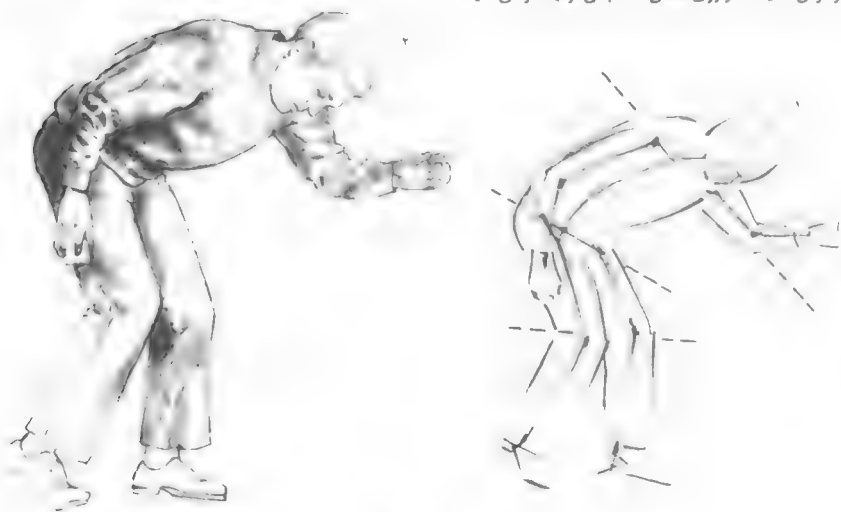


گور خم شده و چرخیده

هنگامی که مردم در حال انجام کاری هستند بدنشان را خم می کنند یا می چرخانند. باید بتوانید این حالتها را در طراحیهای خود نشان دهید. لباسها می توانند در انتقال ظاهر پیچیده بدن به دلیل چین هایی که در طرح پیچ خورده بوجود می آیند کمک کنند. هنگامی که حالت پیچیدگی فیکور را می کشید از آموخته هایمان درباره سایه ردن چین ها استفاده کنید اما فراموش نکنید که چین های بدن پیچیده بهم چسبیده تر از بدن ایستاده هستند.



برای وضوح صحیح بدن، تعدادی خطوط راهنما برای نشان دادن زاویه شانه، لگن ها و زانوها مانند این مثال ها بکشید. فراموش نکنید که از روی عکس ها هم می توانید طراحی کنید.



لیگورهای حرکتی

دقت کنید که خط فعالیت برای دو حالت متفاوت می تواند مشابه باشد. این حالت در طراحی های تنیس یاران زیر نشان داده شده است.



فکورهایی که در اطرافشان چیزی وجود دارد، مانند رهبر اکستر، نیز موضوعاتی وقت گیر هستند. در اینگونه طراحی ها توجه خاصی به زاویه دست ها، شانه ها و سر کنید، آنها حالت و فرد را مشخص می کنند



فیگورهای ورزشی

طراحی فیگورها در حال انجام دادن ورزش بسیار خوب و عالی برای تمرین تکنیک هایی است که تا کنون یاد گرفته اید . مخصوصاً مهم است که خط فعالیت را در حالت مهبجی بکشید زیرا بدن در طول این فعالیت ها اغلب کشیده، خمیده و پیچیده می شود.



زوایا در تاثیر گذاری این فیگور ها نقشی اساسی بازی می کنند. از اطلاعات تان درباره تناسب استفاده کنید تا به حالت حرکت بدن دست یابید.



مردمی که در حال انجام ورزش هستند اغلب حالت ها و احساسات اجزای صورتشان به صورت کج و از شکل افتاده مانند دهن کجی ، شوک ، لذت یا درد را نشان می دهند.

بچه‌ها در حال انجام کاری

اصولاً طراحی بزرگسالان در حال انجام فعالیت در مورد بچه‌ها نیز می‌تواند به کار رود اما توجه داشته باشید که دست و پاهای بچه‌ها معمولاً جاق‌تر از بزرگسالان است و تناسب نیز در بچه‌ها متفاوت است.



دقت کنید که چگونه خط فعالیت در پسری که برای توپ پریده است با دختری که در حال جمع کردن گل است متفاوت است. همچنین اضافه کردن زمین، منظره یا رودخانه به عنوان زمینه، جذابیت کارتان را بالا می‌برد.



استفاده از مهارت هایتان

حال که شما تمام تکنیک های این کتاب را یاد گرفته اید، می توانید آنها را با هم در پایان کارتان ترکیب کنید. همانگونه که می بینید، این طراحی اصول برسبکتو، خط فعالیت و خط تعادل مرکزی را نشان می دهد. همچنین این کار ارائه ای موفق از فیگور ها در حال خم شدن و پیچیدگی، نشستن و حرکت در حالت ها و فعالیت های مختلف می باشد. تلاش برای طراحی کاری وقت گیر مانند این برای پیشرفت مهارت هایمان مهم است. در محل، موضوعاتمان را با خطوط سریع و ساده ضبط کنید تا برای طرح کامل تر و سایه زده شده ای که در خانه می خواهید بکشید به عنوان یک منبع استفاده شود. به خاطر بسپارید که موفقیت نیازمند صبر و تمرین است.





بخش هفتم

طراحی وسایل حمل و نقل

نوشته جین فرانکس



طراحی حمل و نقل با مداد نوشته جین فرانکس
آنچه از این کتاب می آموزید...

اصول طراحی با مداد همانند پایه ای برای هنرهای دیگر

چگونه از مداد برای خلق آثاری استادانه استفاده کنید.

متهایی برای خلق ترکیبات با مداد

مهارتهایی که به شما کمک می کند تا چالاکي ذهني و دستی خود را در طراحی بالا ببرید

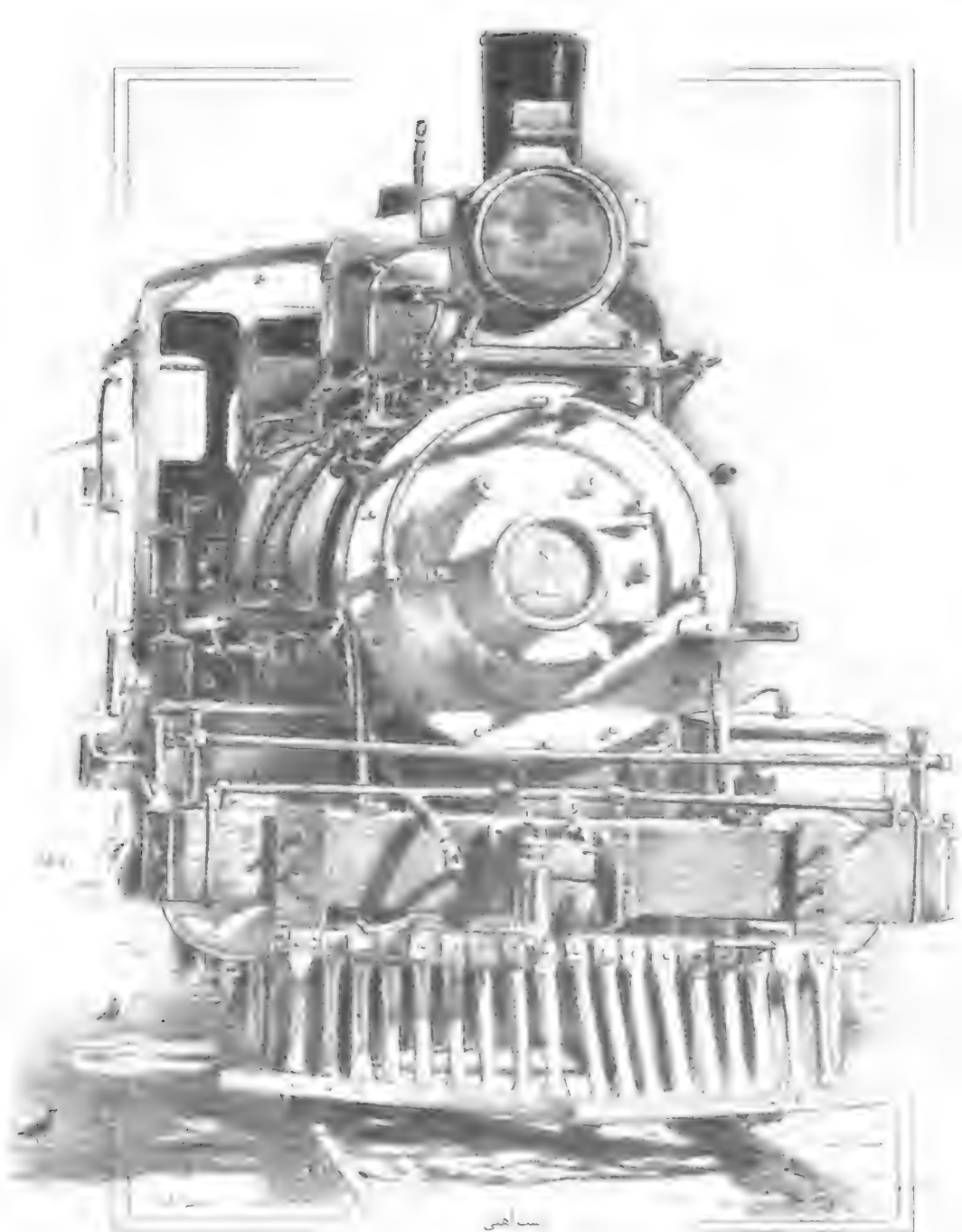
راههایی برای بهبود الگوی تفکر و درک دیدتان

روش استفاده از مواد

موضوعات و حالتهاي ممکن و قابل اجرا با مداد



توجه - این موضوعات طوری طراحی شده اند که هم از نزدیک و هم از فاصله ۵ تا ۶ فوتی دیده شوند.



عش طراحی

چرا پیش طراحی؟

پیش طراحی نمونه‌ای ساده شده از طراحی است. این روش سریع و آسان پیاده کردن عقاید قسمت مهمی از برنامه تمرین برای هنر آموزان است.

فواید این تمرین اولیه بسیار زیاد است. این کار دید چشمانتان را باز می‌کند و به دستانتان هماهنگی می‌بخشد.

این روشی برای مطالعه واضح تر اشیاء اطراف شما است.

پیش طراحی می‌تواند به عنوان یک بررسی برای طرحهای پایان یافته نیز بکار رود. اگر عادت پیش طراحی کردن را در خود بوجود آورید روشهای دیگر نیز برایتان جالب و جذاب می‌شوند. در این صورت همانند یک طراح آموخته پیش می‌روید که این یک عنصر لازم برای یک هنرمند واقعی و شایسته شدن است. این تجربه‌ای بسیار مهم است که هرچه را که می‌بینید بتوانید بکشید.

این موضوعات با مداخله‌های B و B3 نوک تخت برای خطوط عرض کشیده شده‌اند. برای برجسته نشان دادن قسمت‌های تیره مداخله را بیشتر فشار داده‌ام.



شکلها را کمرنگ طراحی کنید.

قلم H

عناصر را در طراحی خطوط تشخیص دهید.

قلم HB

سایه زدن را تکمیل کنید، مداد را محکم فشار دهید.

قلم B

از هر دو حالت نوشتن و رو به بالا استفاده کنید (به صفحه ۵ مراجعه کنید)

رأبۀ سنگهای معدنی

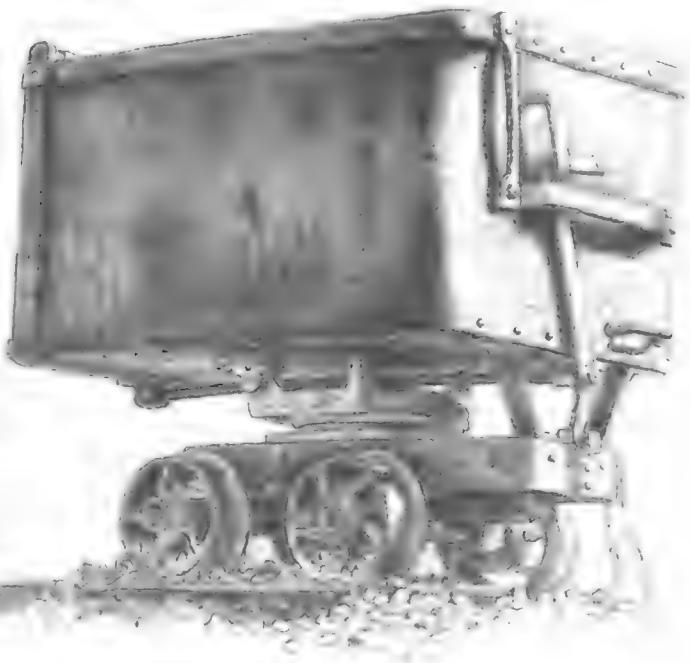
خطوط طراحی‌تان را با نوک تیز مداد HB بکشید...

شکل را با قلم H طراحی کنید.



سایه‌های ابتدایی روی خطوط ایجاد شده را با نوک تیز و ضخیم مداد HB شروع کنید.

سایه‌زدن را با مداد B تکمیل کنید
و از ۳ مدل نوکی که در صفحه ۴
توضیح داده شده استفاده کنید. هر
لایه را با لایه قبلی که هاشور زده
شده بی‌نور شده است، در هم
پیامیزید (به فهرست معانی در
صفحه ۳۱ مراجعه کنید).
همین‌طور که از قسمتهای روشن
به سمت نواحی تیره می‌روید،
خطوط را پررنگ‌تر کنید.



از قلم II بصورت کمرنگ استفاده کنید.

نوک قلم II

برای شروع قسمتهای سره مداد II را فشار دهید.

لایه‌های پایانی را با مداد B3 کامل کنید، زیردستی خطوط دست را تقویت و محکم‌تر می‌کند.

شکلها را با قلم II که رو به بالا نگه داشته شده باشد، بکشید.

خطوط طراحی را با قلم II را تصحیح کنید.

سایه‌های ابتدایی را با مداد II شروع کنید، نواحی تیره و سایه‌های طرح را جدا کنید.

ایرها را با مداد IIB تخت بکشید.

دومین لایه‌ها را با مداد B بکشید.
نواحی تیره پایانی را با مداد B3 تکمیل کنید.

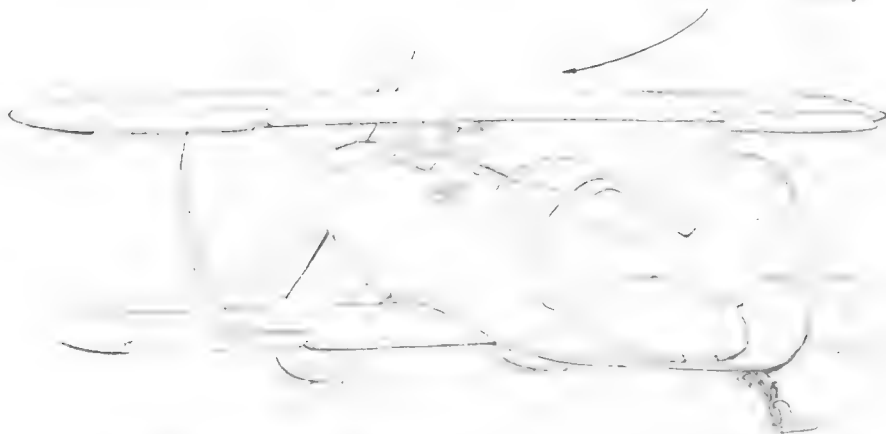
ایمپای کوچک

شکل را با حرکتی سریع با نوک تخت قلم II که روی به بالا نگه داشته شده است بکشید.



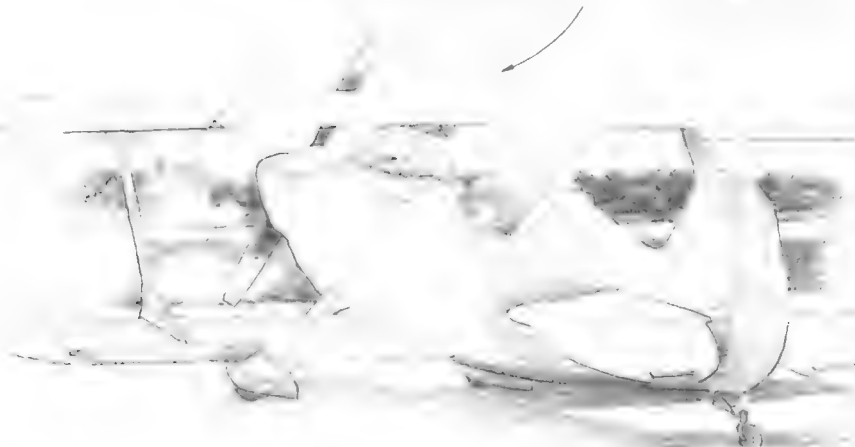
ایجاد خطوط سریع با حرکت دادن دست آسان تر است.

نوک مداد F



گرچه معمولاً در طراحی از خط کش استفاده نمی شود اما می توانند در این طراحیهای مکانیکی از خط کش استفاده کنید.

سایه‌های ابتدایی را با نوک گرد مداد HB شروع کنید.
نواحی تیره‌دور هواپیما را با فشار دادن مداد و ایجاد حالت شکاف خورده بوجود آورید.



سایه‌های انتهایی را با حالت نوشتن و استفاده از زیردستی تکمیل کنید.

مداد B را محکم فشار دهید.



تُرها را لایه لایه و با تکنیک‌های هاشور زدن و بی نور کردن ایجاد کنید. به دلیل اینکه کار به طرح‌های بیشتری نیاز داشت تصمیم گرفتیم به آن خطوط راهی اضافه کنیم.

موسن کلاسیک

یاد بگیرید که با حرکات نرم دست و مداد تخت طراحی کنید.

قلم ۱۱ رو به بالا



برای خطوط ضخیم و باریک، کنار مداد نوک سوزن را بزنید.

قلم ۱۱ نوک تیز

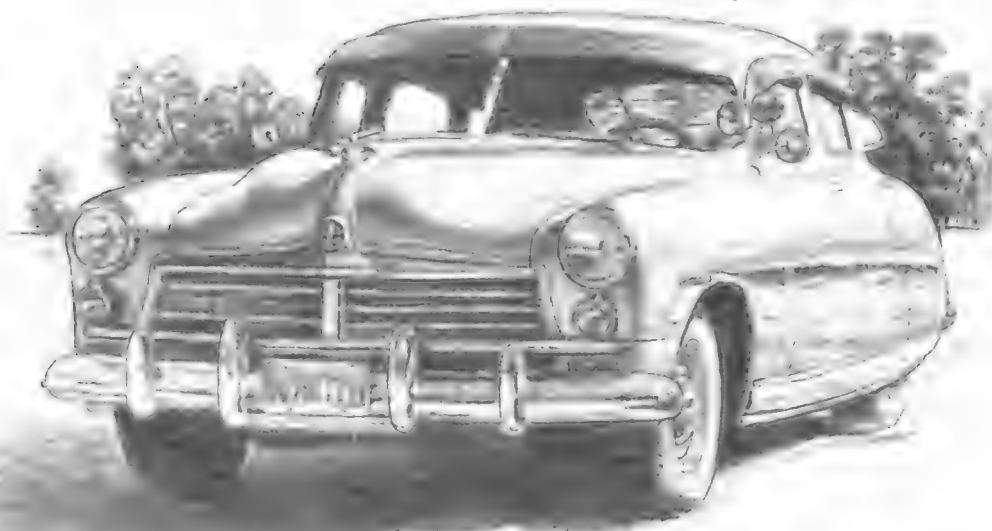


با مشاهده دقیق هر خطی که در زمان طراحی می‌کنید، می‌توانید روی سایه‌ها نظارت داشته باشید. طراحی فلز و کروم ماشین به آن سختی که فکر می‌کنید، نیست، همانطور که نشان داده شده است از تنه‌ای درست استفاده کنید.

مداد HB



خطوط طراحی را با مداد HB پررنگ‌تر کنید. سایه‌های ابتدایی را با انتخاب درست خطوط آغاز کنید. سایه‌زدن را با فشار دادن نوک ضخیم و گرد مدادهای B و B3 تمام کنید.

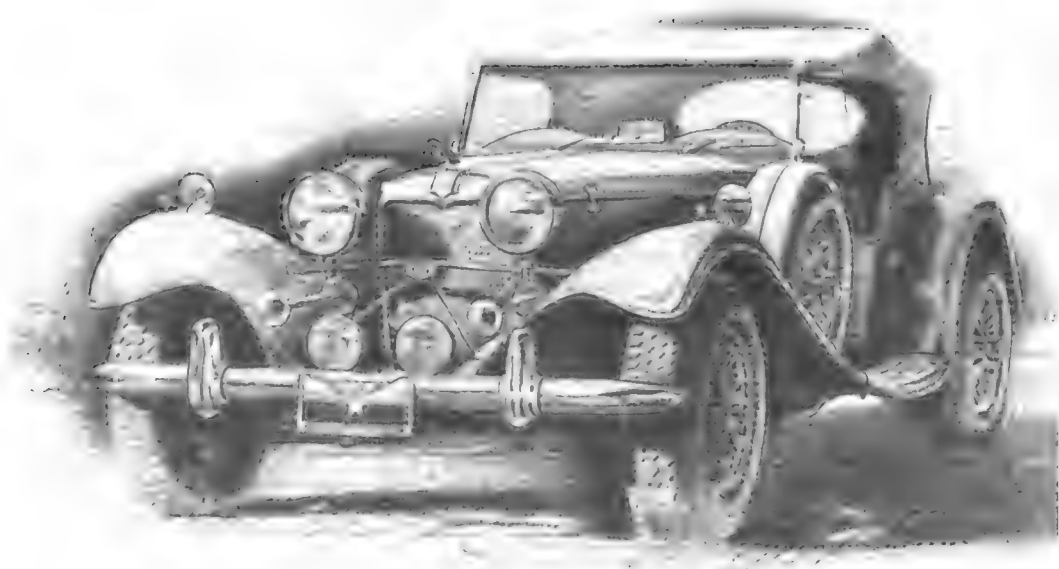


شکلها را با قلم تخت II بکشید.

طرحها را با مداد HB اصلاح کنید - برای خطوط ضخیم و باریک نوک مداد را بغلانید. خطوط را با مداد نوک نیز B برجسته کنید.

سایه‌های ابتدایی را با نوک ضخیم مداد B و با استفاده از زبردستی شروع کنید. اضافه کردن آنها را - لایه به لایه - با فشار دادن محکم مداد برای سایه‌های عمیق‌تر ادامه دهید. همبندطور که جلای کار را بیشتر می‌کنید خطوط و ترک‌ها را پررنگ‌تر کنید.





همینطور که در طراحی با مداد پیشرفت می‌کند، خواهید دید که مدادهای نرم‌تر شما را قادر خواهند ساخت تا سریع‌تر به نتایج تیره برسید. در اینجا از مداد B3 برای نواحی تیره پایانی و تکمیلی استفاده کرده‌ام.

اکتور مزرعه

با قلم ۱۱ طراحی کنید.



بوجه: فراموش نکنید که حالت مددها را برای اثرهای متفاوت تفسیر دهید. دو مد برای جلوگیری از لک شدن کار عبارتند از:

۱- زیردستی با مداد نوک تیز.

۲- دسته‌ای کاغذ با مداد نوک تخت.



خطوط طراحی را با مداد F بکشید.



اسد سانه طرح و نواحي سره را با استفاده از مداخله‌های IIB و B ایجاد کند. برای نواحي سره و سانه‌ها از نوک ضخیم II استفاده کنند. خطوط نرم و عریض را با مداد IIB بکشید.



همه مای که تکمیل‌های طراحی یا مداخلات بشرف می‌کند. به توضیحات صفحه‌های ۴ و ۵ بر برای اسکه به شما در اسخت صحیح نوع مداد و خط کمک کنند، مراجعه کنید.

ماشین آتش نشانی

شکل را با نگه داشتن قلم فلزی رو به

بالا بکشید. کار را با حرکات نرم اجرا

کنید. این کار برای موفقیت در طراحی لازم است.

ابتدا به شکلهای پایه را طراحی کنید و سپس جزئیات را اضافه کنید.

با قلم II طراحی کنید.



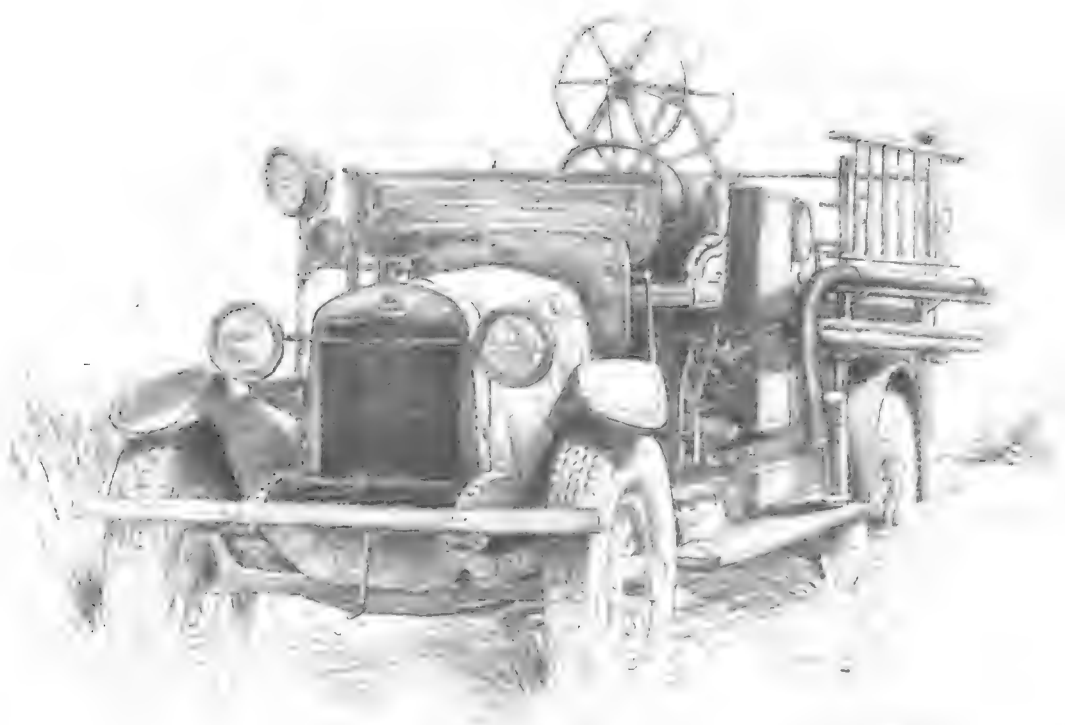
جزئیات را با نوک مداد IIB و تغییر ضخامت خطوط را با قسمت تخت آن اجرا کنید.

سایه‌های ابتدایی قسمتهای هموار را با نوک ضخیم مداد B شروع کنید. بر روی زیردستی طراحی کنید با از لک شدن کارتان جلوگیری کند.

خطوط طراحی را با مداد

IIB اصلاح کنید.



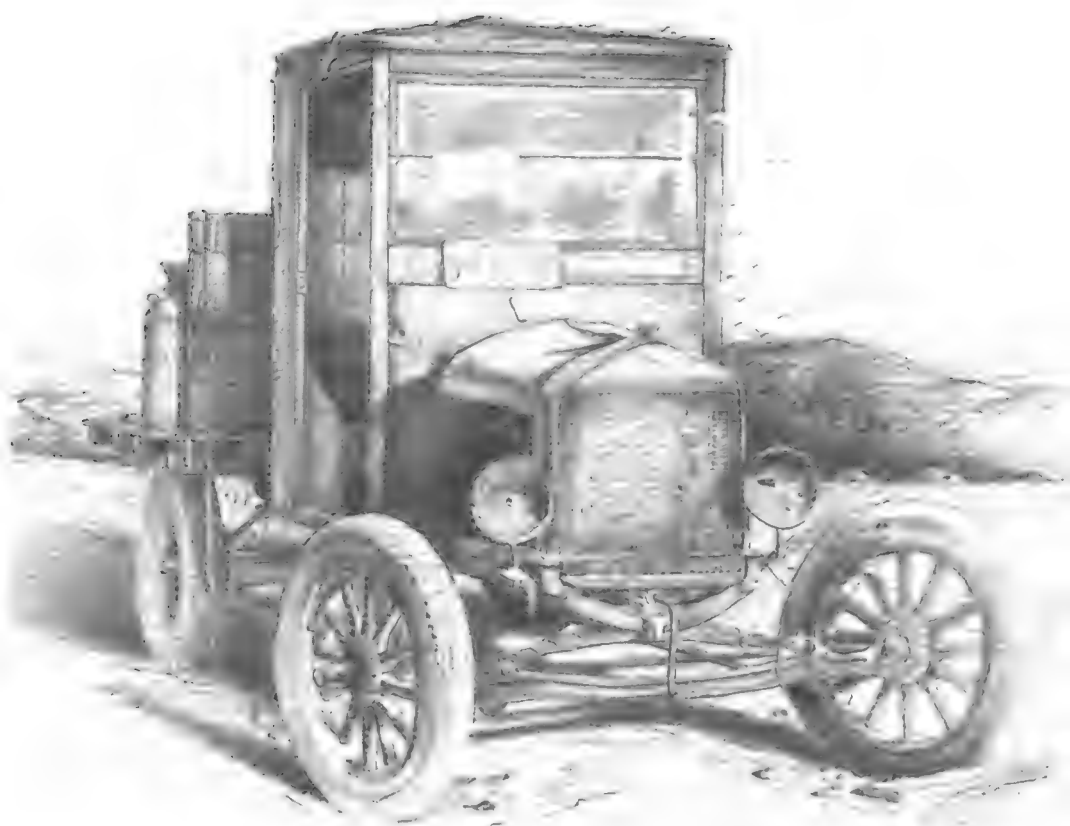


برای تنهای نرم و هموار نوک ضخیم مداد B را محکم فشار دهید.

شکل را با قلم 11 طراحی کنید.

اصلاح خطوط طراحی و قرار دادن
جزئیات هر عنصر را با نوک مداد
11B انجام دهید.

سایه‌های ابتدایی را با نوک ضخیم
مداد B شروع کنید. ابتدا نقاط تیره
را جدا کنید. همزمان که تنها
تکمیل‌تر می‌شوند برای هاشور
زدن و سایه‌های هموار هر جا که
نیاز است حالت دستتان را تغییر
دهید. خطوط نازک را با مداد
11B برون‌تر کنید.



سایه زدن را با مدادهای B3 و B تکمیل کنید، با فشار مداد روی کاغذ سطوح تیره ایجاد می شود.

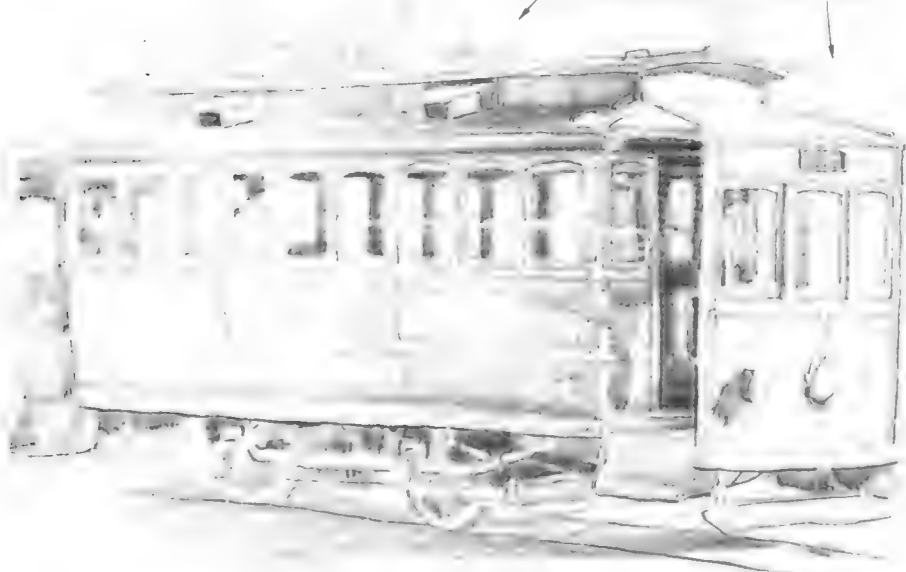
گن برقی دوران ویکتوریا

شکلتهای اولیه را با قلم تخت H طراحی کنید.



در مرحله ۳ از مداد B استفاده کنید. برای نتیجه گیری بهتر در سایه زدن روی استفاده از نوک مدادها دقت کنید. از نوک ضخیم برای خطوط هموار؛ و از نوک گرد و فشار مداد برای برجستگیها و دیگر خطوط استفاده می کنند. ابتدا نواحی سربه را جدا کنید و سپس نواحی حد وسط را سایه بزنید.

عناصر را با قلم H تبدیل به خطوط طراحی کنید.





برای دستیابی به ششهای لایه لایه و الکوی شکلی برای واکن برقی از نوکهای ضخیم و گرد مدادهای B و HB استفاده کنید.
 برای سایه زدن و جزئیات پایانی از همه سمت مداد استفاده کنید.

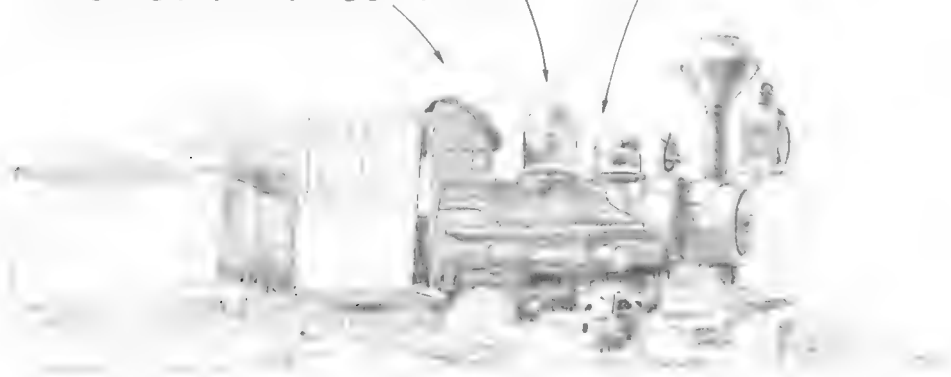
شکلهای اولیه را با حرکات نرم و با قلم تخت II طراحی کنید.



خطوط طراحی با مداد F

سایه‌های ابتدایی را مداد B

ابتدا به قسمتهای تیره کاملاً دقت کنید. همزمان که کارتان را تکمیل می‌کنید جزئیات و خطوط طراحی را اصلاح کنید.



با مدادهای B و B3 کار کنید و دستان را به زیردستی تکیه دهید.



این طراحی پیچیده با لایه‌های هاشورزده و بی نوری که تنها را نبرد تر می کند بوجود آمده است. برای برجستگنای نهایی
مداد B3 را فشار دهید و هر جا نیاز است نوع نوک مداد را تغییر دهید.



در برابر باد

بخش هشتم

طراحی ساختمان‌ها

نوشته جین فرانکس



طراحی ساختمانها با مداد نوشته جین فرانکس
آنچه از این کتاب می آموزید...

اصول طراحی با مداد همانند پایه ای برای هنرهای دیگر

متد مرحله به مرحله برای طراحی ترکیبات اصطبل ها، کلیساها، خانه ها و غیره

توضیح نوک مدادهای مختلف و خطوطی که ایجاد می کنند

تکنیکهایی برای سایه زدن با تغییر فشار مداد، لایه گذاریهای مختلف و اضافه کردن سایه روشن

راههایی برای بهبود الگوی تفکر و درک دیدتان



توجه - این موضوعات طوری طراحی شده اند که هم از نزدیک و هم از فاصله ۵ تا ۶ فوتی دیده شوند.



خانه دوره ویکتوریا

پیش طراحی

شهر...

پیش طراحی نمونه ای ساده شده از طراحی است. این روش سریع و آسان پیاده کردن عقاید قسمت مهمی از برنامه تمرین برای هنر آموزان است.

فوائد این تمرین اولیه بسیار زیاد است. این کار دید چشمانتان را باز می کند و به دستانتان هماهنگی می بخشد. این روشی برای مطالعه واضح تر اشیاء اطراف شما است. پیش طراحی می تواند به عنوان یک بررسی برای طرحهای پایان یافته نیز بکار رود. اگر عادت پیش طراحی کردن را در خود بوجود آورید

روشهای دیگر نیز برایتان جالب و جذاب می شوند. در این صورت همانند یک طراح آموخته پیش می روید که این یک عنصر لازم در یک هنرمند واقعی و شایسته شدن است. این تجربه ای بسیار مهم است که هر چه را که می بینید بتوانید بکشید.



این طرحهای جالب با مداد B و نواحی تیره پایانی آنها با مداد B3 اجرا شده است.

ویله ارگان

قلم ۱۱ ضخیم

قلم ۱۱ نوک تیز

برای سایه زدن از مداد HB استفاده کنید.

نواحی تیره پائینی را با نوکهای تیز و ضخیم مداد B کامل کنید.

مداد B

قلم II

نوک قلم II

سایه‌زدن را با مداد HB شروع کنید.

این ساختمان جالب و روشن با تکنیکی ساده و
ناهموار طراحی شده است.

سایه‌ها را با مداد B کامل کنید.

از حرکت سریع در متد سریع و آزادانه با مداد II برای طراحی این شکل استفاده کنید.



طرحها را با غلظتدن کمار قلم II برای خطوط عریض تر یا با نوک همان قلم برای خطوط نازک اصلاح کنید.



همزمان با تکمیل مراحل طرحتان، آن را با دقت مشاهده کنید و آنچه را تا کنون یاد گرفته‌اید در طراحی پاناستان بکار ببرید.

سایه زدن را با نوک ضخیم مداد HB برای خطوط ضخیم و نوک تیز همان مداد برای خطوط باریک تر شروع کنید.



سایه زدن ناهموار را با مداد HB ادامه دهید. از خطوط مستقیم و موازی و کمی صقل داده شده استفاده کنید. برای نواحی تیره پایانی مداد را فشار دهید.



درختان در مرحله آخر برای ایجاد تأثیری خاص و طرحی متنوع اضافه شده‌اند.

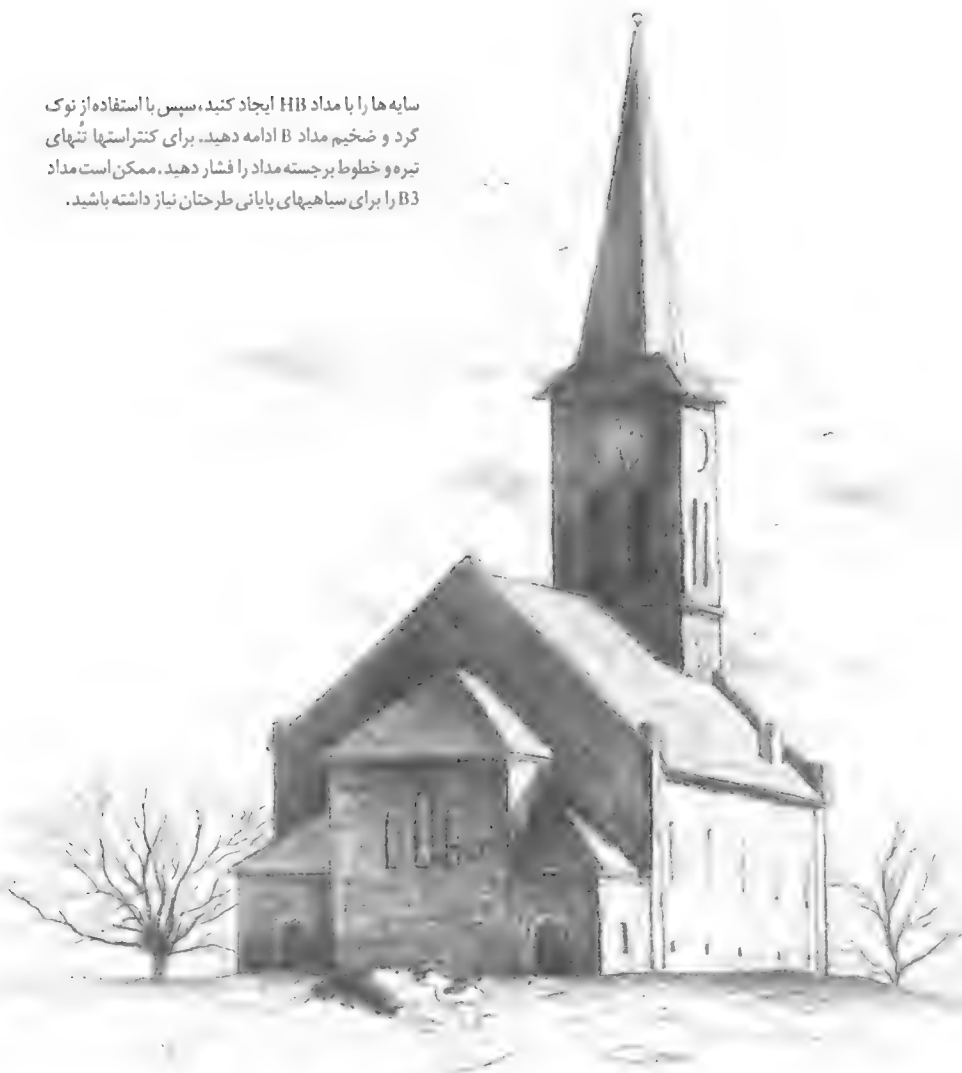
شکلها را با قلم H طراحی کنید.

خطوط طراحی را با قلم H مشخص کنید.

خطوط طراحی را با مداد HB پررنگ کنید و سایه زدن را با کنار مداد برای خطوط موازی با تن متوسط شروع کنید.

این متد ناهموار سایه های ابتدایی را در طرحتان تمرین کنید.

سایه‌ها را با مداد HB ایجاد کنید، سپس با استفاده از نوک
گرد و ضخیم مداد B ادامه دهید. برای کنتراست‌های
تیره و خطوط برجسته مداد را فشار دهید. ممکن است مداد
B3 را برای سایه‌های پایانی طرح‌تان نیاز داشته باشید.



برای ایجاد کنتراست‌های جذاب مانند این حالت خطوط کاملاً تیره را در کنار نواحی روشن قرار دهید.

سیاب بادی

طرح و شکل آسیاب بادی را با قلم تخت H بکشید.



خطوط طراحی را با نوک مداد HB اجرا کنید.

سایه های ابتدایی را بر روی خطوط قبلی با نوک تیز و ضخیم مداد B شروع کنید.

همزمان با اینکه تنها تکمیل می شوند برجستگیهای تیره را اصلاح کنید.

در مرحله آخر در صفحه بعد برای ایجاد سایه و عمیق ترین نقاط سیاه، نوک گرد و ضخیم مداد B3 را فشار دهید.

این ساختار ساده به شما نشان می دهد که چگونه آغاز کنند.



با فشار نوک ضخیم مداد B برای ایجاد خطوط عریض
زمینه را اجرا کنید.

این موضوع الهام بخش در محل اجتماعی در
دنمارک قرار دارد.

کلبه را با قلم II طراحی کنید.



خطوط طراحی را با قلم II اصلاح کنید.

خطوط طراحی را با قلم II اصلاح کنید.



خطوط طراحی را با قلم II اصلاح کنید.

خطوط طراحی را با قلم II اصلاح کنید.

طراحی را با مداد HB آخر کنید، سپس سانه های با هموار را با فشار دادن نوک کرد مداد شروع کنید. برای حاشیه ها و نوک کرد و ضخیم مداد B استفاده کنید. در اینجا دیوارهای سنگی و پشت بام کاهگلی را بکشید.

ابتدا خطوط را با دقت مطالعه کنید و سپس طرح را اجرا کنید.



پس از اینکه روشهای پایه‌اندازی در ذهنتان بوجود آمد، از موهبتات زیاد طراحی با مداد لذت خواهید برد برای آثار خودتان تمام حالات نوک مدادها را تجربه کنید. مداد را در حالات مختلف در دستان نگه دارید تا بفهمید که راحت‌ترین حالت برای شما کدام است. یاد بگیرید که در هر طرح تمام تنها را ببینید و به هر موضوع با قدرت و توانی مطمئن نزدیک شوید تا به حالت دلخواه برسید. هنگامی که هاشور می‌زنید و طرح را بی‌نور می‌کنید فشار دادن نوکهای گرد و ضخیم مداد را برای ایجاد بافت و جزئیات تجربه کنید.

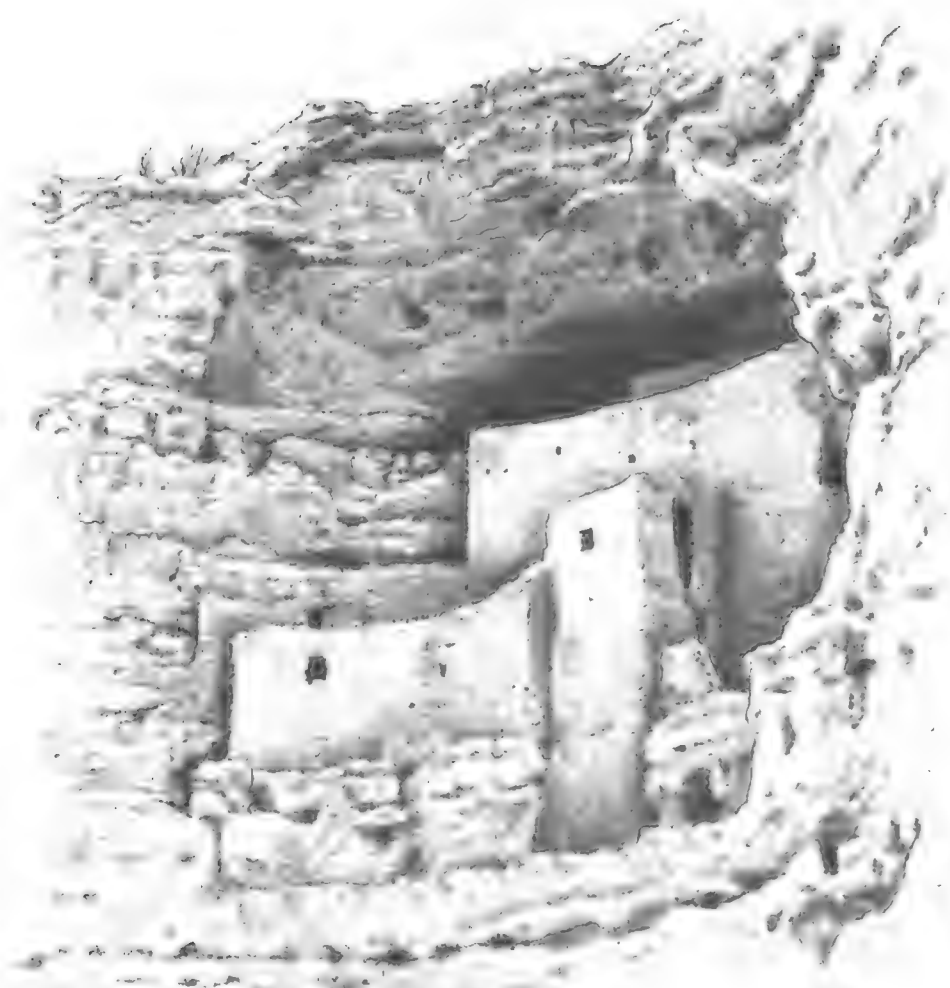


حل اقامت صخره ای

شکلهای ابتدایی را با قلم II که رو به بالا نگه داشته شده است بکشید.

عناصر را با نوک مداد I در خطوط طراحی مشخص کنید.

از طراحی تمام شده در صفحه بعد برای مطالعه اصلیتان استفاده کنید و مراحل طراحی در این صفحه را به عنوان راهنما ادامه دهید. با انواع نوکهای مداد B سایه ها را اجرا کنید. هر لایه را روی لایه قبل بزنید.



وقت گیری این موضوع به دلیل تنوع زیاد رنگهای خاکستری یا برجستگیهای محدود تیره است. سایه زدن فقط با مداد B اجرا شده است. برای خطوط جدا از هم نوک گرد مداد را مانند هاشور زدن محکم فشار دهید برای قسمتهای هموار یا نوک ضخیم مداد لایه ها را بی نور کنید. لایه های رویهم به طرح، عمق و حالت تراش خورده می دهند.



با قلم B طراحی کنید.

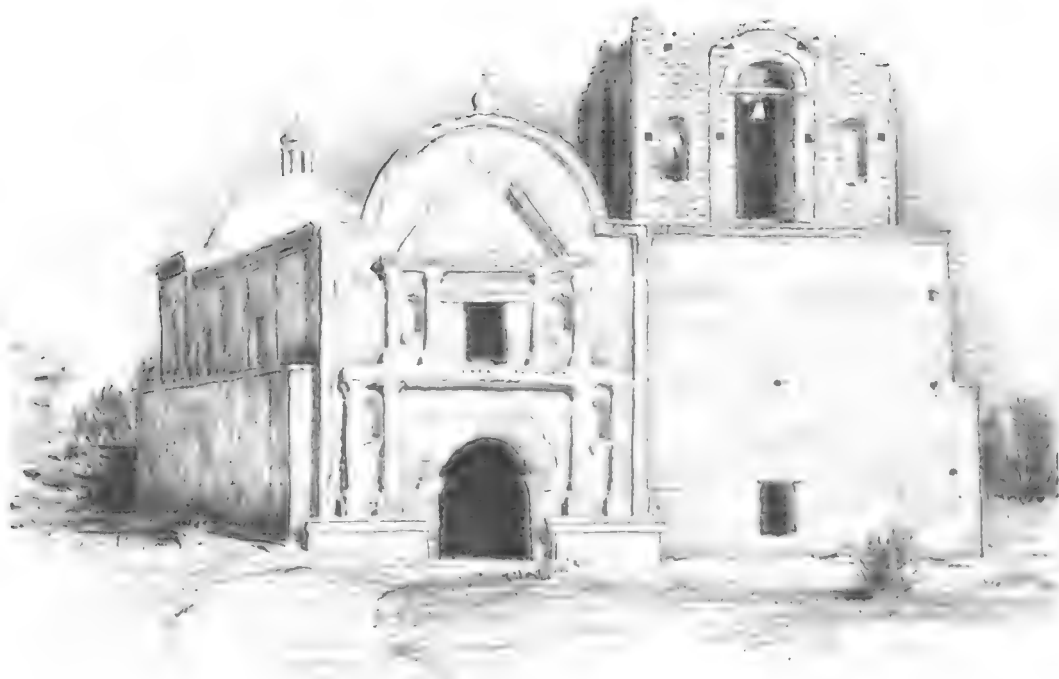
خطوط طراحی را با نوک تیز مداد F

این مراحل ساده نشان می دهند که چگونه یک موضوع پیچیده را در یک متد مستقیم تکمیل کرده در مرحله ۱ شکلها را بکشید و در مرحله ۲ عناصر را در خطوط طراحی مشخص کنید. در مرحله ۳ با کنار و نوک خنجر مداد A خطوط باهموار، نواحی تیره و سایه ها را ایجاد کنید.

مداد HB



از نوک کشیده مداد HB برای خطوط نرم و عریض در
زمینه استفاده کنند.



متد کوتاه سایه زدن- با مدادهای HB و B - نشان می دهد که چگونه
نواحی تیره و روشن می توانند موضوعی را جذاب نشان دهند.

نوک مداد F

قلم H

برای ایجاد خطوط تیره در جهات
مختلف در درخت نوک ضخیم
مداد B را فشار دهید.

پس از طراحی و قرار دادن جزئیات عناصر در یک خط طراحی
شروع به سایه زدن فانوس دریایی با استفاده از فشار نوک مداد
HB برای خطوط ریز، و نوک ضخیم آن برای خطوط عریض و
هموار کنید. لایه ها را روی لایه های تنها و هاشورها
ایجاد کنید.

برای چمن ها مداد B را فشار دهید، نقاطی تیره و روشن ایجاد
کنید و در وسط آنها، نواحی را سفید باقی بگذارید تا میان
خطوط تیره را نشان دهد.

خورشید در هنگام طلوع نور زیبا و جذابی را روی این ساختمانهای استوانه‌ای و دایره‌ای می‌تاباند.
کنتر استهای تیره و روشن را نیز ایجاد کنید.



فشار مداد را برای تنهای تیره و حد وسط تغییر دهید. برای تواحی سیاه پایانی در تمام نقاط، مداد را خیلی محکم فشار دهید چرته‌ها را با نوک تخت مداد HB اضافه کنید.

برای طراحی اولیه از مداد تخت H استفاده کنید.



تمام عناصر را با مداد ۲B ایجاد کنید.

سایه زدن را با کنار و نوک مداد HB شروع کنید همینطور که پیش می روید لایه های زیادی ایجاد کنید. خطوط جزئیات را هر جا که نیاز است پررنگ تر کنید.

برای سایه های ابتدایی از مداد HB استفاده کنید، سپس سایه زدن را با کنار نوک ضخیم مداد B ادامه دهید. طرح را با نوک تیز مداد برای برجستگیهای تیره به پایان برسانید.



زمینه طرح اختیاری است... اگر دوست ندارید می توانید فقط ساختمان را بکشید.



این ساختمان را با دقت و صبر اجرا کنید. قسمتهایی از کاغذ را برای سایه های روشن سفید باقی بگذارید. سایه ها را به دلیل کنتراست و بالالو در نواحی عمیق اسخاب کنید. برای نهایی حد وسط از انواع بوکتهای مداد نرم B استفاده کنید. نواحی تیره و برجستگیهای پایانی را با مداد B3 انجام دهید.

نوار و بار فروشی

با قلم تخت H طراحی اولیه را انجام دهید.

حلقه طراحی را با مداد نوک تیز F انجام دهید.

مداد HB

نوجه :

از این مراحل طراحی فقط به عنوان راهنمایی برای شروع کار استفاده کنید. پس از اینکه عناصر خوار و بار فروشی معین شدند، سپس سایه زدن با مداد HB را شروع کنید. هر جا به هر نوع مدادی نیاز دارید از همان استفاده کنید و مدادهای تان را در حین طراحی آزادانه عوض کنید. ابتدا نواحی تیره و سایه ها را اجرا کنید - سپس بقیه آنها را اجرا کنید.

سایه های نهایی را با مدادهای HB و B انجام دهید.



با مشاهده دقیق، تلاش متمرکز و تمرین مداوم می توان بر سختی یک طراحی پیچیده غلبه کرد. مداد
وسایلهای طبیعی و نرمال برای استفاده تمام مردم است. آن را باور کنید و با آن طراحی کنید!



بنای خشتی جنوب غربی

بخش نهم

طراحی اشیاء

نوشته جین فرانکس



چگونه اشیاء را با مداد طراحی کنیم نوشته جین فرانکس
آنچه از این کتاب می آموزید...



اصول ابتدایی طراحی با مداد به عنوان یک پایه برای هنرهای دیگر

متد پله به پله برای ارائه ترکیبات مدادی از طرح اولیه تا سایه زدن و به پایان رساندن طراحی

اطلاعاتی برای انتخاب و استفاده از مواد طراحی

توصیف نوکهای متفاوت مدادها و ارتباط آنها با خطوط

تکنیکهای برای سایه زدن و استفاده تدریجی از تنها در مقیاس ارزشها

مهارتهایی برای پیشرفت زبردستی و شدت درک بصری شما





خرس زمان ویکتوریا



چرا پیش طراحی؟

پیش طراحی نمونه‌ای ساده شده از طراحی است. این روش سریع و آسان پیاده کردن عقاید قسمت مهمی از برنامه تمرین برای هنر آموزان است. فواید این تمرین اولیه بسیار زیاد است. این کار دید چشمانتان را باز می‌کند و به داستان‌ها هماهنگی می‌بخشد. این روشی برای مطالعه واضح تر اشیاء اطراف شما است. پیش طراحی می‌تواند به عنوان یک بررسی برای طرح‌های پایان یافته نیز بکار رود. اگر عادت پیش طراحی کردن را در خود بوجود آورید روش‌های دیگر نیز برایتان جالب و جذاب می‌شوند. در این صورت همانند یک طرح آموخته بیش می‌روید که این یک عنصر لازم در یک هنرمند واقعی و شایسته شدن است. این تجربه‌ای بسیار مهم است که هر چه را که می‌بینید بتوانید بکشید.



وسایل چوبی این صفحه با نوک تیز قسمت تخت مداد B اجرا شده است و برجستگیها و خطوط آن با نوک مداد اجرا شده‌اند.

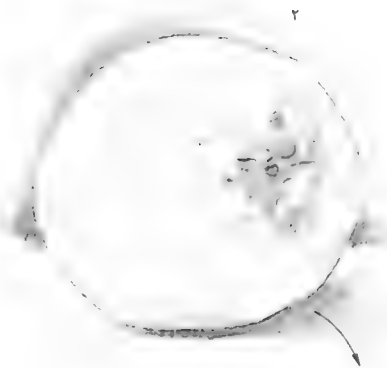
من همیشه به دنبال موضوعات تاریخی هستم، هنگامی که این چرخ و سندان قدیمی را در یک آهنگری در صحرای بلند در کالیفرنایای جنوبی پیدا کردم، برایم بسیار هیجان انگیز بود. روی آنها خاک نشسته بود دقیقاً مانند همین طراحی. تاریخ به یاد ماندنی آنها طراحی این دو موضوع دلگیر را تحسین برانگیزتر کرده است. آنها با نوکهای گرد و ضخیم مداد B طراحی شده‌اند.

سندان قدیمی

برای طراحی، سایه‌های را با خطوط ضخیم خاکستری کنید و سپس با جایگزازی صحیح خطوط سیاه و خطوط طراحی آنها را برجسته کنید.

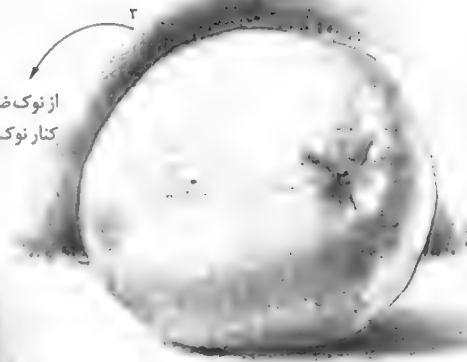
چرخ ایستاده برای تعمیر چرخ‌های واگن

نوک تخت H

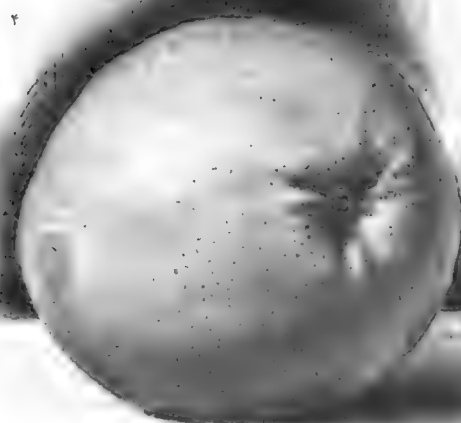


خطوط با استفاده از کنار و نوک مداد F ایجاد شده‌اند.

از نوک ضخیم مداد F استفاده کنید و برای نشان دادن صافی و همواری از کنار نوک مداد استفاده کنید.



برای سایه‌های عمیق از مدادهای B و HB استفاده کنید. نقاط فرورفته را با کنار نوک مداد و با استفاده از مداد HB با صیقل دادن روشن ایجاد کنید.



رنگ آمیزی نقاط تیره
را آغاز کند.

نوک تخت H

از مداد HB در حالت رو به بالا استفاده کنید، برای ایجاد ضخامت و نازکی
نوک مداد را بچرخانید.

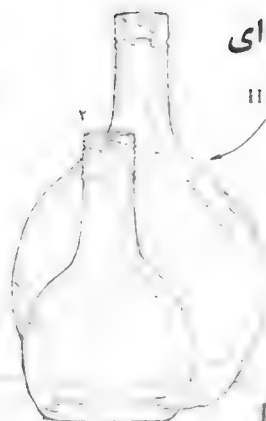
سایه زدن را با نوک ضخیم و کنار گرد مداد HB که در حالت نوشتن در دست
گرفته‌اید، ادامه دهید. سایه زدن زمینه را با همان مداد شروع کنید.

نواحی تیره با مداد B و سایه‌های پیچیده
نهایی با مداد HB برای تیرگیهای پایانی
مداد را محکم فشار دهید.

طری شیشه‌ای

نوک تخت H

نوک مداد H



لایه‌های مختلفی را با هر سه مداد
HB تان اجرا کنید.

سایه زدن را با خطوط ساده شروع کنید.



در اینجا من از هر سه نوع نوک مداد HB، فقط برای ارائه موضوع استفاده کرده‌ام نوکهای ضخیم و گرد برای سایه زدن و نوک تیز برای خطوط کار.

برای اینکه مشابه شیشه باشد از لایه‌های روپهم خطوط هموار و صیقل زدن استفاده شده است.

پهوه جوش

طراحی خطوط جزئیات
را با چرخاندن کنار
مداد برای ایجاد
خطوط نازک و
ضخیم ادامه دهید.



شکلها را با مداد H
که در حالت رو به
بالا گرفته‌اید کمرنگ
بکشید.

سایه زدن را با نوک تخت HB برای خطوط
عریض شروع کنید با نوک هموار از برجسته
شدن طراحی جلوگیری کنید.



از نوک تخت مداد HB برای خطوط عریض هموار؛
سیس از نوک گرد مداد H و مداد 1/2 برای تیرگیهای
نهایی استفاده کنید.

با خطوط فاصله‌دار با استفاده از مدادهای HB و 1/2
حرکت را روی قوری نشان دهید. بعضی قسمت‌ها را
برای نشان دادن درون قوری سفید نگه دارید.
خطوط نهایی را برجسته کنید و نواحی تیره را با نوکهای
گرد و تیز مداد HB اجرا کنید.



کوزه گلی

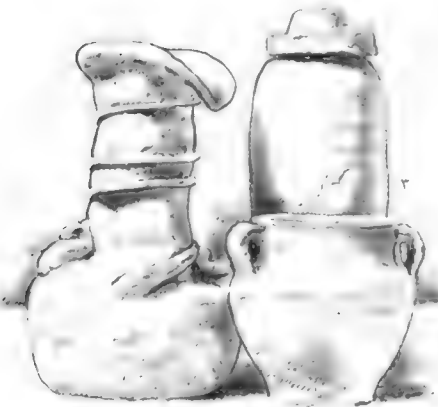
کوزه رسی، Dead Sea Scrolls، ۱۰۰۰ سال پیش از میلاد
مسیح تا ۷۰ سال پس از میلاد.



شکلها را با نوک تخت مداد H بکشید.



شکلها را با خطوط طراحی با مداد F که آن را روی نوکش
چرخانده اید اصلاح کنید. قسمتهای برجسته را با نوک گرد و
فشار آرام اضافه کنید.



از نوکهای گرد و ضخیم مداد F
برای رنگ آمیزی توده های تیره
استفاده کنید.

از کنار نوک و نوک ضخیم مداد HB
برای صیقل زدن استفاده کنید.
خطوط را هموار بکشید اما
برای تیرگیهای نهایی مداد را
محکم تر فشار دهید



کوزه آب، Cana of Galilee، ۳۰۰ پس از میلاد. گلدان پیدا شده در یومیشی، ۷۹ پس از میلاد.

قمقمه کدویی شکل که توسط Cahuilla هندی برای ذخیره سازی آب یا جمع آوری دانه استفاده میشده است.

شکلهای را با نوک تخت H که آن را در حالت رو به بالا نگه داشته‌اید با استفاده از حرکات آرام بکشید.

نواحی جزئیات را با کنار نوک H مشخص کنید. با نوک I بر جسنکهای تیره‌تر را ادامه دهید.

شبهای متوسط را با نوک گرد مداد I برای خطوط شارپ و نوک ضخیم برای خطوط هموار رنگ آمیزی کنید.

سایه زدن نهایی را با مداد H تکمیل کنید. مداد را برای تیرگیهای نهایی فشار دهید. خطوط آزاد را برای رها بودن طرح اضافه کنید.

صدف حلزونی

درخشندگی چینی مانند صدف حلزون با استفاده از لایه های زیاد سایه ها بدست آمده است.

ابعاد را کمرنگ با نوک تخت مداد H بکشید.

شروع به مشخص کردن شکل واقعی پوسته با استفاده از نوک مداد H کنید.

سایه زدن را با کنار نوک مدادهای F و HB ادامه دهید و برای قسمتهای هموار از نوک ضخیم آنها استفاده کنید.

مرحله ۳ را با استفاده از صیقل دادن هاشورهای هموار تکرار کنید. برای تنه های عمیق تر مداد را محکم فشار دهید. برای قسمتهای سیاه از مداد B استفاده کنید.

زوایا و ابعاد کمرنگ را با مداد تخت H بکشید.

طراحی با جزئیات کامل را با مداد تیز F ادامه دهید.

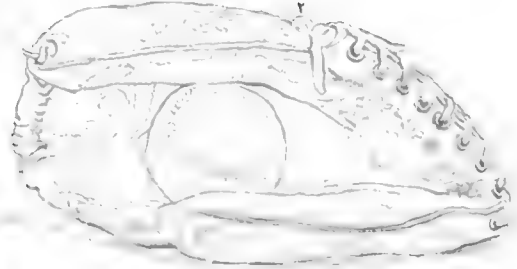
با استفاده از مداد ضخیم HB سایه‌های اولیه را با خطوط هموار بکشید.

با نوک ضخیم مدادهای HB و F برای سایه‌های هموار طراحی را تیره کنید تا به فرم نهایی خود برسد. برای برجستگی‌های کوچک و خطوط قوی مداد نوک تیز F را محکم فشار دهید.

زمینه را با مداد تخت H با خطوط عریض اجرا کند.

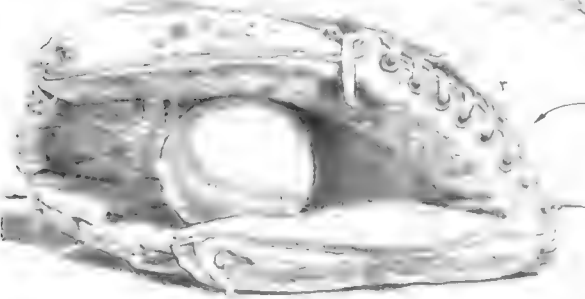
پ و دستکش

شکل را با قلم H بکشید.



برای جزئیات دقیق، خطوط طراحی را با نوکهای تیز، گرد و ضخیم HB تکمیل کنید.

و ضخیم HB تکمیل کنید.



قسمتهای تیره دور توپ را با مداد چوبی B سایه بزنید، برای سایه‌های هموار از نوک ضخیم و برای لایه‌های رویهم از نوک گرد مداد استفاده کنید. برای قسمتهای صیقلی و تیره‌تر مداد را محکم فشار دهید. نوک تیز مداد برای کارهای نهایی و خطوط مشخص استفاده می‌شود.

مراحل ۱ تا ۳ را با استفاده متناوب از نوکهای ضخیم، گرد و نیز مداد B تکمیل کنید. مدادها و نوع نوکها را به دلخواه عوض کنید.



شکلهای کمرنگ را با قلم H بکشید.



خطوط طراحی را با کنار مداد F اصلاح کنید.

سایه زدن را با نوکهای گرد و ضخیم مداد HB شروع کنید.

تیرگیها را اجرا کنید.



سایه های نهایی را با مداد HB کامل کنید و لایه های مختلف را با مداد F صیقل دهید، برجستگیهای نهایی را با مداد تیز B تیره کنید.

در زمینه فضاهای خالی با استفاده از مدادهای HB و B بگذارید.

سایه زدن با مداد HB را ادامه دهید، هر لایه نازک بر روی لایه نازک دیگر. تیرگیهای نهایی و برجستگیها را با مداد B اضافه کنید.



ماشین اسباب بازی

از حرکات رو به بالا و فاصله دار استفاده کنید، شکلها را با قلم H بکشید.

حرکت رادار شکلها با نوک سبزه و کنار نوک مداد 1 اجرا کنید.

شروع به اجرا کردن سبزهها با کنار نوک نرم مداد HB کنید.

سبزه‌های گرد، 'سبزه‌ای، مثلثی و بعضی‌های فرورفته بیضی طرح را نشان می‌دهند.

تیرگیها را با محکم فشار دادن
کنار نوک مداد HB بیشتر
کنید. تیرگیهای نهایی را با
مداد B اجرا کنید.

عبه‌ها و تپله‌ها

طرح‌تان را با قلم H که در حالت رو به بالا نگه داشته‌اید، بکشید.

برای خطوط باریک از مداد F استفاده کنید. نوک مداد را نیز نگه دارید.

این موضوعات جالب شکل‌های دایره و مربع را نشان می‌دهند.

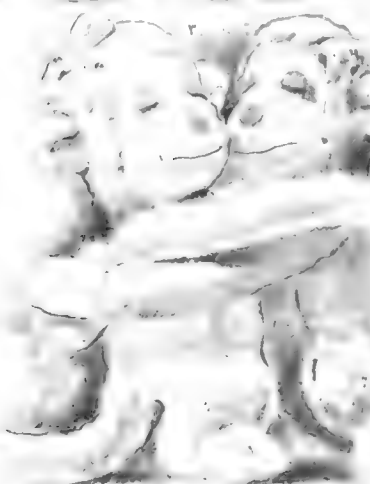
سایه‌ها را با نوک ضخیم مداد HB صاف و هموار ادامه دهید.
برای خطوط برجسته لبه تیز را بچرخانید.

با نوک‌های ضخیم و گرد مدادهای HB و F طراحی آن را تیره کنید.
برای تیرگی‌های نهایی مداد B را محکم فشار دهید.

میمون‌ها را کمرنگ با قلم H که در حالت رو به بالا در دست گرفته‌اید بکشید.



تمام عناصر خطوط اصلاحی طراحی را با قلم F اجرا کنید.



سایه زدن را با مدادهای HB و B شروع کنید. تیرگیها را در انتهای موصل در بیاورید و خطوط را با نوک تیریز برجسته کنید.

مداد ضخیم B برای قسمت‌های تیره.

معمولاً، با کمرنگ با قلم B که در حالت رو به بالا در دست گرفته‌اند، یکسید برای نرگه‌های قسمت‌های عمیق‌تر مدادها را با مدادهای ضخیم و B3 و B5 عوض کنید.



این طراحان خالص در مبدی از اداه کسبیده شده است، از خطوط و پخت و سایه‌های اسکارپی لند بردم، احساس بر دیک و مستقیم این موضوع کمک می‌کند تا بری دوست دانی و حد از بددیم، لطفاً متوجه باشید که ما استفاده از مداد منبر از رجه منظر داریم می‌توانید کار انجام دهید. اگر ب بگوئی بر، کرد و ختم برین کنید، می‌تواند خطوط حالی را که در اسبابی داده شده است را اجرا کند، من اغلب از نتیجه سریع طراحیم شگفت زده می‌شوم.

است. به سئو مدار کاربرد خوبی داشت اما همچنان که ادامه داد منجر به سئو مدارهای بزرگ برای سئو مدارهای بزرگ می‌شود. از آنجایی که مدارهای B و B² می‌تواند طرحی را تشکیل دهد و خطوط هموز برای سئو مدارهای B² نیز هستند. سئو مدارها می‌تواند به عنوان مدارها و وسط طرحی همزمان با یکدیگر از در سئو مدارها طرحی را مشخص می‌کند.

به موضوعات به دقت توجه کنید.

مؤقت در دستان شماست. بهترین مراحل بدنی، انتخاب در کت موضوع، نور، مناسب با موضوع، کنترل مواد مورد استفاده و استفاده صحیح از مداد نتایج جالبی را به بار می آورد.

پروسک آتیک

برای خطوط تیزتر از کنار نوک مدادهای F و HB استفاده کنید. برای قسمتهای هموارتر از نوک ضخیم استفاده کنید.



کنار نوک مداد F را بلغزانید. برای خطوط ضخیم و باریک آنرا بچرخانید.



ابتدا زمینه را با مدادهای B و B3 رنگ آمیزی کنید.

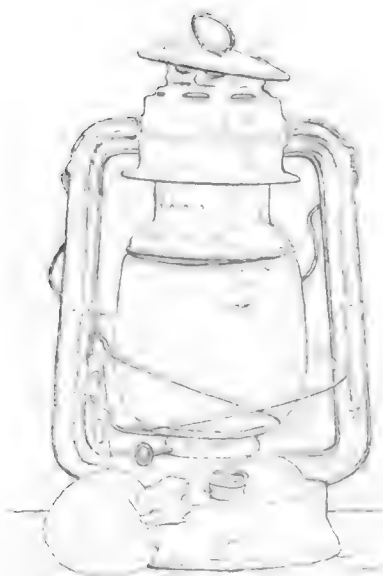
تیرگیهای زمینه را تکمیل کنید تا
قسمتهای روشن مشخص شوند.
تنه‌ای لباس و کلاه را با قلم تخت
HB صیقل دهید.

هر جا کمیناز است از عقب و جلوی
مدادها استفاده کنید.

همزمان که طراحی را ادامه می‌دهید
خطوط تیز را مشخص‌تر کنید. طراحی
را با چند خط فاصله‌دار برای چشمها
و حرکت آن تمام کنید.

از مداد HB برای قسمتهای روشن و از
نوکیهای ضخیم و گرد مدادهای B و
B3 برای تیره کردن طراحی در مراحل
پایانی استفاده کنید.
برای تنه‌ای عمیق مداداتان را محکم
فشار دهید.

بسیاری از افراد این عروسک دهه ۱۹۳۰ را به خاطر دارند.



برای طراحی جزئیات گیره فلزی از قلم تیز H استفاده کنید.

شکل را با قلم H در حالتی که آن را رو به بالا در دست گرفته اید، بکشید.

شبهای متوسط و روشن با قلم B



برای ایجاد شکلهای فانوس از مداد B استفاده کنید. برای ساختن خطوط ظریف با دقت از مدادهای گرد و ضخیم استفاده کنید.

در جاهایی که روشنی مشخص تر است، آنها را با خطوط تیره برجسته کنید. خطوط تیز کمک می کنند تا به گردی دست یابید و فانوس جلو آمده به نظر برسد.

توجه: نوکهای نرم، صافی و نرمی و نوکهای تیز، موج و شکن را نشان می دهند.

با نوک کشیده قلم تخت HB زمینه را تکمیل کنید.

با نوک های گرد و ضخیم
مداد B3 اصلاح طرح را
ادامه دهید. هر جا نیاز است
دوباره از مداد B استفاده کنید.
با نوک کشیده مداد F روی
نواحی متصل به هم را صیقل
دهید، آنها را پر کنید و تن
آنها را پایین آورید.
از نوک مداد F برای خطوط و
هاشور ها استفاده کنید.

این فانوس راه آهن قدیمی در
یک نمازه انتیک فروشی پیدا
شده است. جاب یا قوتی آن
خاطرات نورهای متحرک و
سوت های سوگوار در نیمه های
شب را که از سالها پیش از
میان شهرها عبور می کردند
را به یاد می آورد.

طراحی را با قلم H که درون گیره قرار دارد و آن را در حالت رو به بالا در دست گرفته اید بکشید.

طراحی را با نوک و کنار مداد H اصلاح کنید.

تیرگی ها را سایه بزنید و همزمان با تکمیل طراحی خطوط را برجسته کنید.


طراحی را با نوک ضخیم مداد B برای خطوط هموار ادامه دهید.

از نوک کشیده قلم تخت H استفاده کنید زمینه را با خطوط
عریض از این سو به آن سو رنگ آمیزی کنید.

سایه های نهایی را با مداد چوبی B3 تکمیل کنید
خطوط و تیره گی ها را همزمان که پیش می رود
ایجاد و مشخص کنید.
از نوک های ضخیم و گرد مداد استفاده کنید و هر
جا نیاز است از عقب و یا جلو مداد استفاده کنید.
عمیق ترین تیره گی ها را با محکم فشار دادن
نوک گرد مداد بسازید. خطوط نهایی و
برجستگی ها را با مداد تیز B
ایجاد کنید

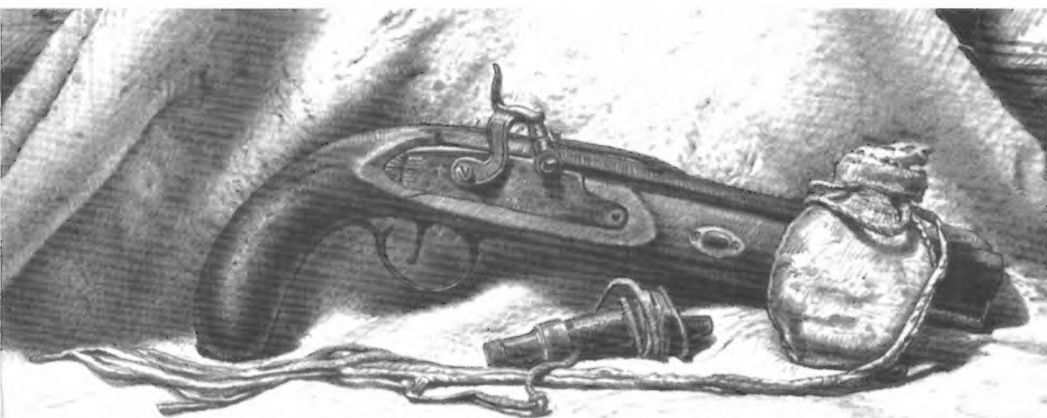
توجه: برای بهتر نتیجه گرفتن
گاهی مدادها و حالت دست را
عوض کنید.

ویولن بروی لحاف



ویولن را با خطوط هموار با نوک های
گرد ضخیم مدادهای HB ، B و B3
تکمیل کنید. نواحی تیره را با
مداد B و نواحی روشن
را با قلم تخت B صیقل دهید.
برای عمق کنتراست از هر ۵
ارزش رنگی استفاده کنید.
برای به وجود آوردن تارهای
جلویی هاشورهای کوچک
و خطوط ظریفی اضافه کنید.
هر جا نیاز است مداد
و حالت دستان را
تغییر دهید.

نواحی تیره و برجستگی ها
را با نوک های ضخیم
و تیز مداد B3 به
پایان برسانید.



هفت تیز کمری کالیبر ۵۲ حدود ۱۸۰۰ - ۱۸۴۰ میلادی همراه با کیف گلوله و اندازه گیری پودر.

فهرست معانی

خطوط عریض : خطی که با استفاده از کنار مداد یا خواباندن قلم نوک بلند روی کاغذ بوجود می آید.
بی نور کردن : یک فیلم شفاف از تن ها است که روی خطوط قرار می گیرد و با یک مداد یا قلم نوک پهن یا با یک قلم با نوک ضخیم ایجاد می شود.

لبه ضخیم: یک خط خارجی نازک است که باعث می شود موضوع به نظر نزدیک تر برسد. با یک مداد تیز بوجود می آید این کار در برجسته کردن و خطوط زیر طرح ها موثر است.

هاشور زدن: خطوط متقاطع یا کوتاه نازک و موازی هستند که با نوک و کنار مداد ایجاد می شوند.

طراحی خط : طراحی ترکیب یک موضوع که با تغییر فشار در نوک مداد تیز بوجود می آید.

تن توده ای : سایه زدن یک ناحیه بزرگ با خطوط عریض و در چهار جهت که با استفاده از قلم تیز یا نوک پهن یا با یک قلم با نوک ضخیم بدست می آید.

زیر دستی : تخته ای بلند و روشن است که برای یکنواخت ماندن دست و جلوگیری از لک شدن کار استفاده می شود.

حالت نوک مداد: درجه تیزی

فشار مداد: اندازه ای که مایل هستی تا برای بدست آوردن حالت دلخواهتان مداد را فشار دهید و این اندازه مقداری شخصی است و بستگی به خودتان دارد.

طراحی ساده: پیش طراحی شکل ها در ساده ترین حالت ممکن

سایه زدن: ایجاد لایه های از تن ها با خطوط مدادی بی نور کردن.

پیش طراحی : طراحی بسیار ساده ای از خطوط تیره و روشن با جزئیات و برجستگی ها بسیار کمی با خط طراحی (به بالا نگاه کنید).

لبه نازک: خط خارجی محوی که باعث می شود موضوع به نظر دورتر برسد با یک قلم یا مداد نوک ضخیم بوجود می آید این کار برای نشان دادن گردی و عمق موثر است.

خطوط هموار: خطوط ریزی که با مداد نوک ضخیم بوجود می آیند.

خطوط باریک و ضخیم : پهنه ای متغیر از خطوط طراحی (مرحله ۲ روش استفاده از مداد) که با تغییر فشار مداد و یا لغزاندن کنار قلم یا مداد بدست می آید.

تن : بکار بردن ارزش ها (به پایین نگاه کنید).

انتقال: ترکیبی از تن ها از روشن تا تیره .

ارزش: درجه روشنی یا تیرگی ۹ ارزش در مقیاس آنها وجود دارد.

فیگکساتیو: یک حلال صمغی است که از آن برای ثابت کردن طراحی ها تمام شده روی کاغذ برای جلوگیری از لک شدن کار استفاده می کنند.